A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 10.szám, 1998. október

HARDWAR
Nehézsúlyú Elite-klón

NIGHTLONG
Mégsem haltak meg a kalandjátékok!

COLIN McRAE RALLY
A Playstation-sztár rally PC-n is villog

BESZÁMOLÓ ECTS '98

MINDENKI FEDEZÉKBE!
Eastern Front+Mission Pack, KKND2: Krossfire, Dune 2000, TA: Battle Tactics, Starcraft: Insurrection

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ACTUA TENNIS	HIVJ	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
APACHE LONGBOW	HIVJ	
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-	
ATLANTIS	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	
BALLS OF STEEL	9999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BETRAYALK AT ANTARA	HIVJ	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BLOOD	4999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	4999.-	
CARMAGEDDON LEVEL PACK	4999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CASTROL HONDA SUPERBIKE	11999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CHESSMASTER 6000	HIVJ	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR	4999.-	
CIVIL WAR GENERALS II	HIVJ	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COMMAND & CONQUER	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	3999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DIG	4999.-	
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EASTERN FRONT	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE*S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS	HIVJ	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE / DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GREAT BATLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	11999.-	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	5999.-	3999.-
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
HUNTER HUNTED	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INDYCAR	4999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	HIVJ	
JACK ORLANDO	4999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KKND KROSSFIRE	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY COLL.	6999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA	9999.-	
M1 TANK PLATOON II	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	5999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MISSING IN ACTION	HIVJ	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONTEZUMA RETURN	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MORTAL KOMBAT 4	11999.-	
MOTOCROSS MADNESS	12999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAM	HIVJ	
NASCAR 2	HIVJ	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA JAM	2999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-	
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	HIVJ	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
ODDWORLD ABE 'S ODDISEY	11999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OUTPOST 2	HIVJ	
OVERLORD	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
POWERBOAT	9999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	HIVJ	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUAKE II DATA -GROUND ZERO	HIVJ	
QUAKE RESURRECTION PACK	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON	HIVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAINBOW SIX	11999.-	
REBEL ASSAULT	4999.-	
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-	
REBEL ASSAULT -X WING	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED JACK	HIVJ	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SETTLERS II	3999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SILVER GAMES	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMALL SOLDIERS SQUAD COM.	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	11999.-	
SPECTRE VR	6999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT DATA - INSURRECTION	7999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-	
SYNDICATE WARS	3999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOMB RAIDER II	11999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	HIVJ	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TROPHY BASS 2	4999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
ULTIMATE WAR PACK	11999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUAL CHESS 2	4999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WARCRAFT II DELUXE	9999.-	
WARLORDS III	4999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WETRIX	9999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X COM INTERCEPTOR	9999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	
XTREME VELOCITY	12999.-	

1+5 JÁTÉK

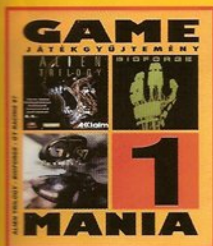
	Fogy. ár	Akciós ár
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLECTION	2999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

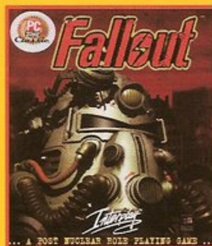
OKTÓBERBEN NÁLUNK NEM A HÓ ESIK, HANEM AZ ÁRAK!



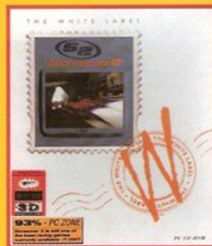
GAME MANIA 1
9999,- helyett 4999,-



F22
11999,- helyett 4999,-



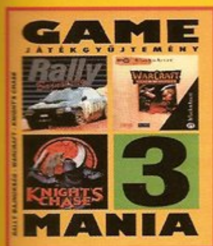
FALLOUT
11999,- helyett 4999,-



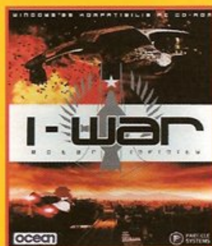
SCREAMER 2
4999,- helyett 2999,-



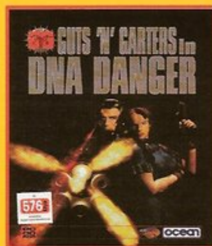
X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett 4999,-



GAME MANIA 3
9999,- helyett 4999,-



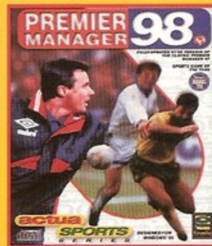
I-WAR
11999,- helyett 4999,-



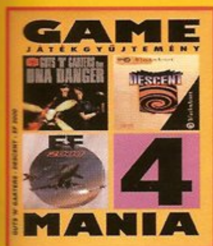
GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett 4999,-



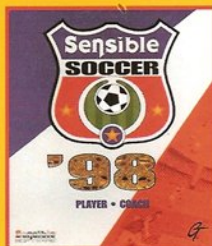
BLASTER!
4999,- helyett 1999,-



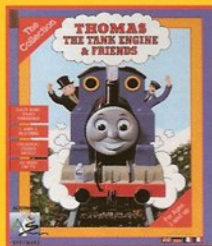
PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett 4999,-



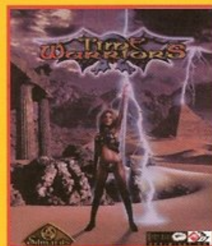
GAME MANIA 4
9999,- helyett 4999,-



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett 4999,-



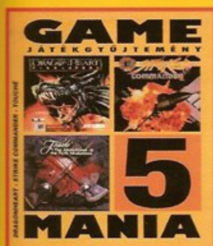
THOMAS THE TANK ENGINE
7999,- helyett 3999,-



TIME WARRIORS
9999,- helyett 4999,-



ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett 4999,-



GAME MANIA 5
9999,- helyett 4999,-



ATF
9999,- helyett 3999,-



FIFA SOCCER 96
4999,- helyett 2999,-



LONGBOW
9999,- helyett 3999,-



PRIVATEER 2
9999,- helyett 3999,-



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett 7999,-

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTON TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

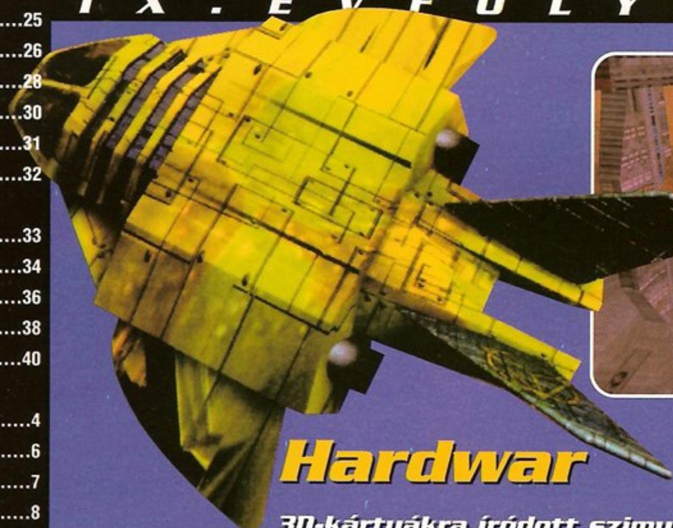
tartá

IX. ÉVFOLYAM, 1

BISMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda, Budapest
A címlapon: Tomb Raider III (Eidos Interactive)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.





Hardwar

3D-kártyákra íródott szimuláció űrbéli "szabadkereskedőknek" – az Elite után szabadon!

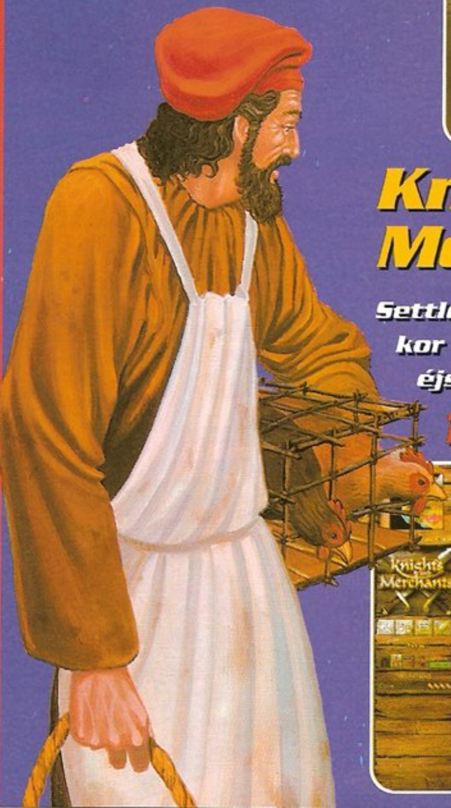
18. oldal



Knight & Merchants

Settlers II által inspirált "középkor szimulátor" hosszú téli éjszakákra.

12. oldal





01:19.
01:27.

Eastern Front

Egy méltatlanul mellőzött stratégiai játék és kiegészítője, amely talán még jobb, mint a Panzer General 2!

26. oldal

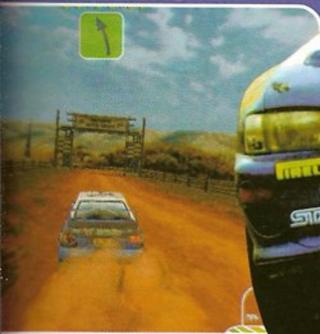




Colin McRae Rally

PlayStationön is a legjobb rally szimulátor – de a PC-változat még annál is jobban sikerült!

16. oldal





AKTUÁLIS

Huh! Ez a felkiáltás nem azt jelzi, hogy rántott baglyot ebédeltem és még volt egy-két keresetlen szava ehhez az eljáráshoz – sokkal inkább azt, hogy a gonosz játékkiadók kezdenek kitolni azokkal a szerény kis újságokkal, akik nem 200 oldalon jelennek meg: az ECTS '98-on ugyanis annyi eljövendő újdonsággal halmozták el a holnap reménybeli játékosait, hogy ha mindegyikre szántunk volna egy-két keresetlen szót, akkor nemhogy a mostani, de az idei összes 576 Kbyte is kizárólag Hírekből állt volna! Így tehát most csak szemezgetni tudtunk a legjobb anyagokból. A múltkor már ijesztgettelek benneteket a maximega méretű Hírek rovattal, így tehát most is előre jelzem, hogy még novemberben is tartunk egy hasonló méretű szeánszot azokkal, akikre most nem jutott hely. (Bár nem tudom, hogy mitől lenne vidámabb a jövő attól, ha előre közlik, hogy szomorú lesz...)
Második aktuális témánk szívemnek igen kedves: ez pedig az 576 Kbyte előfizetésének csodálatos lehetősége. Nem tudom, hogy a múltkori szerény kis áremelésnek köszönhető-e, de rendesen megugrottak a kedvezményes előfizetések (ha annak köszönhető, akkor jövő hónapban megint árat emelünk... Khm, nem volt jó vicc?!) – ennek örömére egy hónappal meghosszabbítottuk a még régi áron történő holtbiztos 576-beszerzést. Van még egy apróság a múlt hónapban megjelent (illetve majdnem-meg-nem-jelent) számunkkal kapcsolatban, de ez egy hosszú mese, szóval inkább hátrébb adom elő. Addig is szórakozzatok jól, én addig megyek Eastern Frontozni – miután felszámoltam a kurszki kiszögellést, a Csevegőben találkozunk!

CoVboy

ECTS '98

ECTS '98 – az európai játékbörze. Persze a rövidítés szó szerint nem ezt jelenti, de aki egyszer ellátogat erre a kiállításra, annak egyértelművé válik, hogy erről szól a mese. Megmutatni, hogy mink van, elhitetni a "nagyérdeművel", hogy jobbak vagyunk, mint a többi cég – és persze mindezt angol módra! Mert van ilyen játékbörze Amerikában is, meg Japánban is, de egy ilyen rendezvény a három kontinensen teljesen más formában zajlik. Tehát ott tartottunk, hogy angol módra...


A Harlem Globetrotters ez alkalomma néger énekkórusnak álcázva



Ez Max. Egyéb kommentár nem szükséges

Ez az ECTS a sokadik volt életemben. De az első olyan, ahol mint "Martin 1" és mint "Martin 2" voltam jelen. Az egyik énem a PC-s játékokat hesszelte, a másik a konzolosokat. Majdnem ketté is szakadtam.

Egy ilyen show több dologra is jó. Először is megnézheted a készülő játékokat, a legtöbbet ki is próbálhatod (a japán kiállítás például abban különbözik a többitől, hogy ott mindent kipróbálhatsz, már majdnem kötelező érvénnyel). Aztán gyűjthetsz anyagokat, CD-ket, szórólapokat, ajándékokat (az amerikai shown persze mindebből sokkal-sokkal többet, hiszen az Amerika). És persze találkozhatsz azokkal a srácokkal-csajokkal, akiket egy éven át bombázol e-mailjeiddel – vagyis a cégek PR menedzsereivel. Ezt hívják "pofavizitnek". Ez persze nem mindig problémamentes, hiszen minket, magyarokat, nem mindig vesznek egészen komolyan. Biztosan a többi számtech újság is tudna mesélni erről – lemondott találkozók, semmitmondó, bárgyú párbeszédek, felesleges időpocsékolás. Persze vannak kivételek is, igazán COOL fickók, de nem mindegyikük az. Hiába, mi az ő szemükben még mindig "Kelet" vagyunk!



Az Acclaim szerény kutricája

Aztán arra is jó egy ilyen show, hogy (ha tudsz olvasni a sorok között), hogy kiderítsd dolgokat. Hogy ki mond igazat, ki hazudik, ki játssza meg magát, és ki őszinte. Ki piti, és ki nagyvonalú. Vonatkozik ez újságokra és cégekre egyaránt.

Az idei ECTS a fenti szempontból nagyon tanulságos volt. Mivel a tavalyi elég zsengére sikeredett, ezért most is tartottam ettől – kellemesen csalódtam, hála Istennek. Viszont nagyon sok olyan dolog kiderült, amit eddig csak sejtettem (a magyar dolgokat nem részletezem). Itt van mondjuk az Electronic Arts.

Szóval ők azt mondták, hogy nem kívánnak több százezer fontot költeni egy kiállítóhelyre – ezt a pénzt másra is el tudják költeni (sosem gondoltam volna?!). Ezért nem is állítottak ki az ECTS-en. A show-t megelőző este rendeztek egy zártkörű bulit (csak újságíróknak), egy számítógépes boltban, ott kiállítottak 30 gépet, PC-PSX vegyesen, azokon futottak a stuffok. Itt az asztalok között bóklászva jókat röhögtem, mert leginkább csak magyar, lengyel, cseh és szlovák szavak ütötték meg a fülemet. Gondolom az EA itt terelte össze az összes... hmmm... "nem annyira fontos" kontaktját. (Kíváncsi lennék, hogy az angol Edge magazint is ide hívták-e meg?!) De a játékok legalább jók voltak. Volt egy érdekes szösszenet is: Zsolt (az 576 tulaja) megkérdezte az egyik fejlesztő srácot, hogy a Trespasser című Jurassic Park+Quake játék ugyan milyen gépen is fut. A fickó azt mondja, hogy 350MHz-es PII-n. Na, erre összeröhögtünk, mert az amúgy szuper játék még ezen is szaggatott! Ennyit a gépigényről.



Állófogadás az Electronic Artsnál



Pár ACTUA-lis újdonság tán a Gremlintől is várható

Másnap reggel irány az ECTS. Feka srácok-csajok kórusba tömörülve, bőszen daloltak. Sorban állás, tülekedés, miegymás. Bejutottunk, szétváltunk. Találkozóm csak délután volt, így csomó időm volt nézelődni.

Az első két kör után egyértelművé vált, hogy ez az ECTS baromi jó lesz. Mintha kevesebb játék lett volna kiállítva, mint egyébként (persze most is több százas nagyságrendre kell gondolni), de minőségileg sokkal jobbaknak találtam őket. Rögtön az Eidos stand felé vettem az irányt, hiszen ők mindig nagy bulit csapnak. Útközben konstatáltam, hogy az állítólag haldokló Microprose hatalmas kiállítóhelyet bérelt, marha nagy pavilonnal (érdekes volt összehasonlítani mondjuk a mellette levő Microsofttal), de talán csak 4-5 játékkal. Gondolom, ők még utoljára meg akarták mutatni. Ja, nekik volt rá X százezer fontjuk...

Eidos. A stand hatalmas (a legnagyobb), menő design, baromi jó anyagok, minden játszható, készséges fejlesztő srácok, CD hegyek, szóróanyagvárak – és persze a csajok! Eidos-ék leszerződtettek négy bombázó manökent (ebből kettő Fighting Force jelmezben, kettő izgi fehér cuccban), egy amerikai soft-pornó sztárt (Lisa B.) és a világ egyik (szerintem) legjobb nőjét, Nell McAndrew-t, Lara Croft szerepében. Ez a turmix olyan benyomást tett rám, hogy utána bármerre is mentem a kiállításon, az Eidos standot mindig útba ejtettem. Csináltam is vagy 150 fotót, ebből 100-at a csajokról. **(Ja. 45-öt meg a csajok különböző domborzati viszonyairól nagytotálban – a maradék 5 pedig ennek a beszámolónak a képanyaga – CoVboy)** A cég PR-es sráca





Többek között egy nyilvánvaló ok, hogy miért kellett nekem mindig az Eidos-stand felé mennem

meglepően barátságos volt, a megbeszélt fél óra helyett MÁSFELET diskuráltunk (az utánam következő két illető biztos erősen anyázott), és ha csak a fele bejön, amiről beszélt, akkor az idén hatalmas Eidos-uralom várható.

A másik nagy meglepetés a GT. Szokás szerint bezárkóztak, különterem, titoktartás, miegymás. Gondoltam itt nekem nem terem babér, örülök, ha a találkozót nem felejtik el. És mi történt? Dédelgettek, kényeztettek, és mindent megígértek. A csoda az volt, hogy az ECTS után egy héttel elkezdtek szállingózni a GT csomagok, CD-k tucatjai, exkluzív (számozott) Duke Nukem-szobor, miegymás. És még a játékaik is tetszettek.



Hanyag elegancia. Előadja Ganxta Eidos és a Kartell



A Konamis lányka számolgatja azokat a szerencsétleneket, akik sorbanállással próbáltak Metal Gear Solidhoz jutni

Biztosan sokan kíváncsiak vagytok rá, hogy a karácsonyi piac játékaihoz milyen konfiguráció szükséges. Nos, ez kemény dió, ugyanis a stuffok az ECTS-en úgy vannak kitéve, hogy a gépek nem látszanak. Gondolom direkt. Ezer százalékig biztos vagyok benne, hogy minden min. PII 300-on futott, mert néhány helyen azért elárulták, hogy ők az ECTS-re a lehető legerősebb gépeket hozzák. Ez azért elkeserítő, mert sok játék egyáltalán nem volt "látványosan" gyors, inkább csak "normálisan" futottak. Tehát ha egy stuff PII 300-on "normálisan" fut, akkor a gyengébb masinákkal rendelkezők nyugodtan elfelejthetik a "felhőtlen szórakozást" ígérő órákat. Persze ez nem újdonság, minden évben így van, így is lesz, felesleges siránkozni. Aki PC-t vesz, az erre fel van készülve (ha nem, majd rádöbben).

Azt már biztosan sokan tudjátok, hogy a játékkiadók "világában" állandóan újrafelosztás van. Az EA most megvette a Virgintől a Westwoodot (lehet, hogy azért nem állították ki, mert elfogyott a lé...), az Eidos a Psygnosist szándékozott (időközben elálltak a bolttól), az Activision meg csak úgy általában nem volt ott az ECTS-en (egy szálloda hallját vették ki). Szóval attól tartok, hogy "kovász van a cipóban" kint is – a nagyhalak marhára éhesek, a kaja kevés, és a kishalak lassanlassan elfogynak.

Na, a sok csajnézegetés közben megszomjaztam, felkocogtam hát a galériára, a büféhez. Ott találkoztam Chris barátommal, aki manapság egy számtech újságnak dolgozik. Dumálgattunk az élet nagy dolgairól, amikor is megpillantottam pár feka "badigárdot", akik sietve kísértek valakit. Vörösesbarna haj, hosszú copf, zöld top, rövidgatya... "Anyám!" – mondtam, – "Ez Lara"! Ott jött lent



Stílszerű dekoráció a Háborgazmus című játékhoz



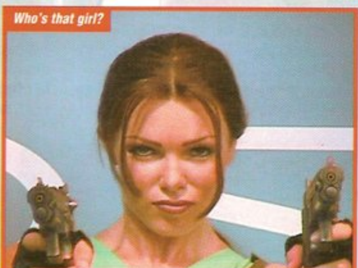
Előbb-utóbb talán már másodszor is "turni "fogok

Lara Croft személyesen, azaz Nell McAndrew, és az Eidos stand felé tartott. Rögtön csináltam néhány távolit, aztán lerohantam a földszintre, és elkaptam néhány közelit is. Aztán később, a "hivatalos" fotoshootingon végre közelről is megcsodáltam Lara babát. Óh, lehet, hogy a TR3 a kedvencem lesz?!

Van még egy sztorim, habár ez nem PC-játékkal kapcsolatos, de talán érdekes lehet. A Konami standján nem volt kiállítva a következő PlayStationös mega-játékuk, a Metal Gear Solid. Ehelyett volt egy nagy fém harmonika-ajtó, rajta a MGS logo. Minden órában kinyílt az ajtó, és beengedtek 25 embert a kordonnal szabályozott sorban állók közül. A gond csak az volt, hogy a sorban állandóan vagy 50 ember várakozott. Úgy voltam vele, hogy ha kell, akkor megverekszem a bejutásért – de aztán elnéztem a palik elcsigázott arcát (az első pár ember pont egy órája várhatott) és más találtam ki. Amikor elkezdett kinyílni az ajtó, felemeltem látványos külsejű digitális Sony fotóapparátomat, magam elé húztam totálisan fontosnak tetsző táskámat, és SZEMBŐL benyomultam a helyiségbe. A hostess kislányok a látogatók számlálásával voltak elfoglalva, a többi Konamis pedig azt hitte, hogy valamilyen fotóriporter lehetek, lezsírozott belépővel. Na, így próbálhattam ki "álmaim" játékát! Meg is rendeltem rögtön Japánból, hátha megint ellopja valaki – ha én nem, ő legalább járjon jól.

Akkor térjünk rá a lényegre, a felhozatalra! A következő oldalakon cégekre lebontva mutatjuk be nektek az ECTS '98-on kiállított játékokat, és azokat is, amelyek ugyan nem voltak kitéve, de bizton számíthattok rájuk. Volt egy pár, szóval lehet, hogy marad a következő 576 havi 576 Kbyteba is...

Martin



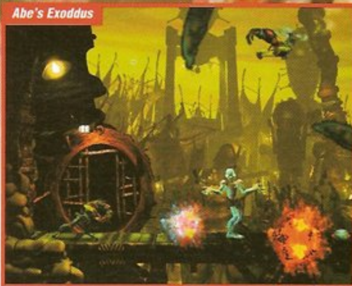
Who's that girl?



Sajátos Acclaim-reklám – vajon melyik játék lehet?



GT Interactive Software


Abe's Exoddus

A GT Interactive nemhiába a világ második legnagyobb játékkiadó cége: egy időben ugyan akkora veszteségeket sikerült termelniük, hogy a csőd szélére kerültek, de az utóbbi időben kezdenek ismét régi fényükben csillogni.

Egyes számú PC-slágerük (a Mortal 4-en és a már igencsak régóta esedékes Duke Nukem Foreveren kívül természetesen) az **Abe's Exoddus** lesz. Abe, a világ legkedvesebb rondasága első odüsszeiájában mindenkinek belopta magát a szívébe, így tehát nem csoda, hogy egy éven belül érkezik is a kiváló platformjáték folytatása is. Ettől az ember már természetszerűleg új pályákat, új videókat és új karaketereket vár, amelyeket meg is kap bőséggel. A játék különböző szereplői saját személyiséget kaptak: a bennszülöttek például pillanatnyi hangulatuk szerint reagálnak, és ez természetesen attól függ, hogy mi történt addig velük. Ezenkívül továbbfejlesztették az interaktív részeket is: Abe komplett beszélgetéseket folytathat szókincse segítségével. Rettenetes fegyvert kaptak a Mudokonok: elemi erejű szellentéseik ellen Abe szerencsére hasonló fegyver ellentámadásával válaszolhat.

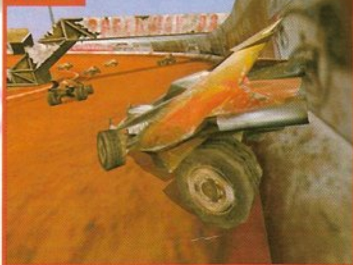
A 3D fantasy akciójátékok híveit veszi célba a **Dark Vengeance**, amelyben tíz különböző, az RPG-kből már régi ismerősként visszaköszönő karakter (mágus, warlock, gladiátor, stb.) szerepében indulhatunk neki 20 pályának. Igazán impozánsak az egyéb adatai is: több mint 100 különböző varázslat, 50 különböző fegyver, 60 ellenséges karakter, és 32 játékos hálózati játékban (akár team-, akár deathmatch módban).

Az autóversenyek készítői egyre szívesebben nyúlkálnak vissza a múltba témáért: a Grand Prix Legends után valami hasonlót gondoltak a **Trans Am Racing '68-'72** szerzői is, hisz ez az országúti autóverseny a boldogult hippikorszak benzinfaló sportkocsijait kínálja nekünk. A korszak 13 versenypályályán a Trans Am mellett 12 olyan klasszikus V8-as sportjárgány elevenedik meg, mint például a Pontiac Firebird, Ford Mustang vagy mondjuk a Chevrolet Camaro. A szokásos szemgyönyörködtető 3D-effekteken kívül (még a box is 3D-ben animál) sajátos, de mindenképpen ígéretesen hangzó próbálkozás, hogy a rongálódásokat a program nem előregenerált textúraként tárolja el, hanem különböző paraméterek figyelembe vételével online számolja ki, ami azt jelenti, hogy minden egyes ütközésnél valami egyedi rongálódás fog bekövetkezni.


Dark Vengeance


Trans Am Racing

Ugyancsak az autóversenyek világába visz bennünket a **Powerslide** is, csak most az útról lefele, ugyanis ebben off-road masinák játszák majd a főszerepet. A játékban különböző időjárási körülmények (eső, szélvihar) között változó terepviszonyok (jég, hó, sár, stb.) között indulunk majd harcba az első helyért – ráadásul ezek a paraméterek állandó kölcsönhatásban is vannak egymással (az erős szél például homokviharokat idéz elő). Az off-road versenyek sajátja, hogy a sofőröknek a versenyben nem kell egy meghatározott útvonalat (például egy betonutat) követnie: arra csörtet, amerre jólesik neki. Így tehát a terep teljes szélességében hajthatunk, például egy sziklafalra felkenődve), de ilyenkor természetesen él az a lehetőség is, hogy az autó két keréken halad, vagy rosszabb esetben egyszerre fogja magát és felborul.


Powerslide

Egy másfél évtizedes, patinás név születik újjá a **Lode Runner 2**-ben, aminek már nyolcbites változatai is világsikert arattak, és mellesleg ennek PC-s változata volt az első Win95 alá írt játék. A grafika ugyan a kornak megfelelően hi-colorban fut, és a nézet is 3D izometrikusra változott, de az 5 világ összesen 75 pályáján zajló cselekmény semmit: az aranyat gyűjtve logikai feladványokat kell megoldanunk, és közben elkerülni a ránk támadó rondaságokat. Mission disket nem tervezhetnek hozzá, mert a játék egy pályaszerkesztővel együtt kerül majd forgalomba.


Lode Runner 2

A vitorlás hajók legszebb korszakába, a XVIII. századba repít minket vissza a **Tides of War**, amely egy kalandelemekkel átszőtt stratégiai játék lesz. Különböző küldetéseket teljesítve és a nyersanyagok felhasználását felügyelve építhetjük fel több mint 50 különféle hajótípusból álló flottánkat.

GT-től jön még:

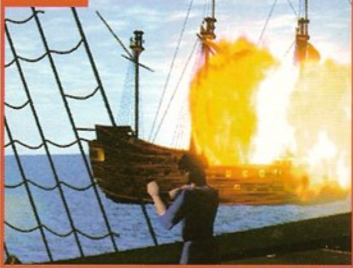
War of the Worlds: A klasszikus sci-fi regény feldolgozása C&C-stílusban a Rage-től.

Prey: Quake-utánzat a 3D Realms előadásában.

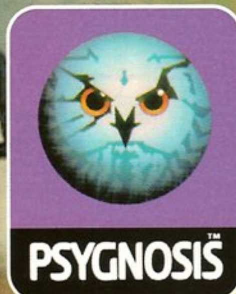
The Chosen: Blood 2: A Monolith elsőosztályú mészárszékének folytatása.

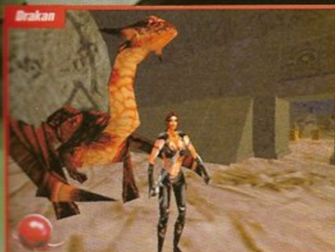
Total Annihilation: Kingdoms: A Cavedog C&C-verőjének fantasyre áthangszerelt, feljavított verziója.

Rebel Moon Revolution: 3D taktikai kommandós játék, a Rebel Moon Rising folytatása.


Tides of War






Drakan


Nations Fighter Command

Szegény Psygnosisra rendszerint zűrzavaros idők járnak: először ugyebár a Sony kebelezte be, mint elsődleges európai zászlóshajóját, most pedig az Eidos akarta hirtelen megvenni – pedig hát ő sem egy kis hal a maga nemében. Mindegy a közeljövőben egyrészt folytatják azt, amit az utóbbi két évben megszoktunk tőlük (látványos akciójátékok PC-re és PlayStationre), de azért néha más vizekre is elevezgetnek.

A legjobban hirdetett játékuk jelenleg a titokzatos nevet viselő **O.D.T.**, ami egyfajta sajátos Tomb Raider-utánzat lesz, legalábbis külső megjelenését tekintve. A brutális fantasy világban játszódó játék sajátossága, hogy igen érdekesen ötvözték az RPG-elemeket az akciójátékokkal. A játékot négy különböző karakterrel játszhatjuk, amelyek különböző fegyverekkel, mágikus képességekkel és saját harci rendszerrel rendelkeznek. Az utóbbiból következik az akció-elem is: a fegyveres összecsapásokon kívül kézitusákban is meg kell állnunk majd a helyünket a 40 különféle ellenséggel szemben. Nyolc különböző szint, egyenként 7 szektorral, a Psygnosis-játékoktól megszokott látvány – megjelenés még karácsony előtt.


O.D.T.


Newman/Haas Racing

Nagy vonalakban szintén a Tomb Raider-utánzatok közé tartozik a Surreal által fejlesztett **Drakan**, amelyben Rynn nevű hölggyel és Arokh nevű sárkányával fogunk 5 darab, egyenként 14 szintből álló 3D fantasy világban barangolni. Nagy vonzereje lehet a játéknak a 3D-kártyákra épített hatalmas karakterek, továbbá az, hogy a furcsa párosnak köszönhetően nemcsak földi, hanem légi harcokba is bonyolódunk. Az 50 különféle fegyver egyébként 7 varázslatot és 6 sárkány-támadást is tartalmaz. A megjelenés valamikor a jövő év első negyedében várható.

PlayStationön már megjelent, és PC-n is hamarosan megérkezik a **Newman/Haas Racing**, amelyben a Forma I-hez hasonló CART-autóversenyek autóiba ülhetünk bele. A program névadója a CART-versenyek egyik leghíresebb istállója, és igen tevékeny szerepet vállaltak a játék fejlesztésében. A 11 tökéletes részletességgel visszaadott, licencált versenypályán a CART-versenyek 16 leghíresebb pilótájával indulhatunk a győzelemért. Kicsit érdekes, de semmi esetre sem kellemetlen húzás lesz a WingsSim 3D tankszimulátora, a **Panzer Elite**, amelyben Észak-Afrika, Olaszország és Normandia II. világháborús hadszíntereín vezethetünk harcba egy szakasznyi harckocsit. Igaz ugyan, hogy csak 4 német vagy szövetséges tanktípus között választhatunk, viszont a campaignben is játszható küldetések igen széles választéka (felderítés, teherautó-oszlop kísérete, eltűnt alakulatok felkutatása, stb.) áll előttünk, továbbá a campaign módban a személyzetünk tapasztalati pontokat szerezve fejlődhet, továbbá a küldetésekben előrehaladva új fegyvertípusok válnak használhatóvá. A játék várhatóan tavasszal jelenik meg.

Szintén nem egy megszokott kategória a Psygnosistól a repülőgépszimulátorn (ráadásul egyszerre kettő is), márpedig a Wings of Destinyvel párhuzamosan készülő **Nations Fighter Command** is az, méghozzá a javából, bár az Air Warriorhoz hasonlóan inkább az akció dominál benne, mint a repülés tökéletes szimulációja. A játékban 12 különböző II. világháborús angolszász és német vadászgéppel indulhatunk történelmi küldetésekben, Instant Action-módban végkimerülésig, illetve hálózatban akár 64-en is egymás ellen. Fontos szerepet kapott a minél élethűbb látvány: a géptörzsön végigsöprő sorozatok, az ömlő olaj, a motorból előtörő füst és a letöredező szárnyak megvalósításával igyekeztek minél valóságosabb érzetet kelteni a játékosban. Megjelenik a jövő év elején.

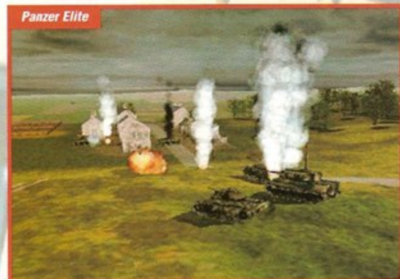
Talán a Battlezone és az X-COM: Interceptor szürrealista elegyének lehet tekinteni a **Tellurian Defense** néven érkező harci/stratégiai játékot, amelynek történetéért a Star Trek: Next Generation írója a felelős. Ehhez képest nem nagy durranás az a kulissza, hogy a környezeti katasztrófából újjáéledő Földet halmazati büntetésként még egy idegen faj is megtámadja a XXI. század elején. A játékban egy kis csapat vadászpilóta és génsebész élén kell szembeszállnunk a Föld felszíne felett az idegenekkel, és a küldetések során nemcsak az akciórészben kell tevőleges szerepet vállalnunk, hanem mi fogjuk irányítani az új gépek kifejlesztését, a fegyvergyárat, sőt sajátos módon még a legénységünk genetikai állományát is manipulálhatjuk. A játék valószínűleg még az idén megjelenik. Jön még:

Global Domination: Sci-fi akció/stratégia.

Attack of Saucerman: Croc-szerű platformjáték egy ufóval.

Expert Pool: Billiárd.

Hired Guns: Az Unreal-engine-re épülő akciójáték.

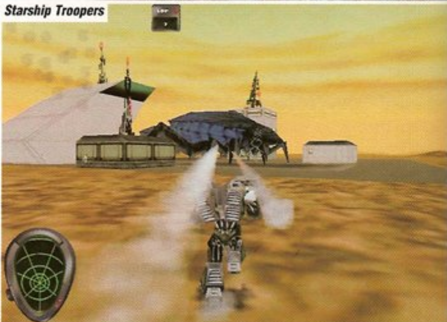

Panzer Elite


Tellurian Defence

MICROPROSE®


European Air War


Falcon 4.0


Starship Troopers

Ugyan szomorú napok járnak mostanában a Microprose-ra, de az ECTS-re azért csak felszívták magukat, és akkora pavilonnal jelentek meg, hogy futballozni lehetett benne. A gond csak annyi, hogy a tőlük megszokott hatalmas mennyiségű játéknak csak a töredékét hozták, és mellesleg az utóbbi öt év legszerényebb sajtóanyagát prezentálták. Na mindegy.

A múltkori hírekben már ejtettünk szót a különböző helyeken fejlesztett Civilizationokról. Természetesen a Microprose is jön a sajátjával – ha más nem, hát legalább ez a cég tette minden idők legsikeresebb stratégiai játékává –, és ez a **Civ II: The Test of Time** címet viseli. Mint a sorszám is mutatja, ők sem gondolták komolyan, hogy ezt folytatásnak lehetne nevezni... Annyi történt az eredeti Civ II-vel, hogy az emberkéinket meganimálták (a térképen és a városban egyaránt), össze lehet kapcsolni térképeket, valamint az eredeti Civ II világához még hozzácsaptak egy fantasy és egy sci-fi világot. Kész, kalap. Ezzel nem sok esélyük lesz a készülő Civ-klónokkal szemben.

Egy másik nagy ász, amit már igencsak régóta rejtegetnek a tarsolyban, az a **Falcon 4.0**, ami a következő generációja a világ legnépszerűbb harci repülőgép szimulátorának. A helyszín a Koreai-félsziget, ahol szokás szerint egy F-16C nyergében fogjuk észak- és dél koreai, valamint kínai bevetésekben aprítani az ellent. A 3D-kártyákra optimalizált új rész nyújtotta lehetőségeket kicsit körülményes lenne most felsorolni – a lényeg az, hogy a hírverése alapján komoly veszélyt jelenthet az F22ADF trónjára, ha a többévnyi ígérgetés után végre méltóztatnak megjelentetni.

A **European Air War** szintén egy csinos kis repülőgép szimulátor lesz, csak az idő változik egy kissé: az angliai légicsata és az 1943-45 között zajló németországi légicsatákat vívhatjuk meg egy vadászpilóta szerepében. A két időszakban alapvetően karriert fogunk játszani, az általunk választott beosztásban, de egyébként a mi dolgunk lesz a különböző típusú bevetések elosztása, illetve az ehhez szükséges fegyverzet összeállítása is. Összesen 20 különböző gépet lehet majd berepülni benne, továbbá ráérős játékosok egy editorral saját küldetéseket is fabrikálhatnak maguknak.

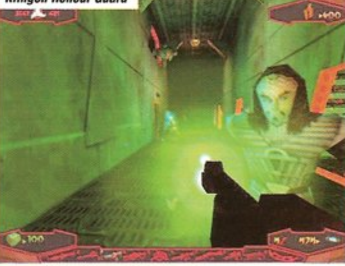
A Microprose néhány kellemes kis filmlicencet is rejteget a zsebében. Ezek közül a Star Trekről már lenyúzott néhányat, de ezt most lelkiismeretfurdalás nélkül tovább folytatja a Birth of a Federation és a **Klingon Honour Guard** című játékaival. Az utóbbiban most kivételesen a Klingon oldalon harcolunk, és a méretes mennyiségű videóval tarkított történet azt fogja elmesélni, hogy hogyan menti meg egy ifjú harcos a Klingon birodalmat és annak vezetőjét. A játékstílust pedig gondolom nem kell különösebben részletezni, ha annyit mondok, hogy az Unreal engine-jére épül. Tíz különböző fegyver, 26 pálya – túl sokat nem is kell tovább ragozni, hiszen mire ezt olvassátok, addigra talán már meg is jelent, így nem kizárt, hogy a következő 576 Kbyte-ban már teszteljük is.



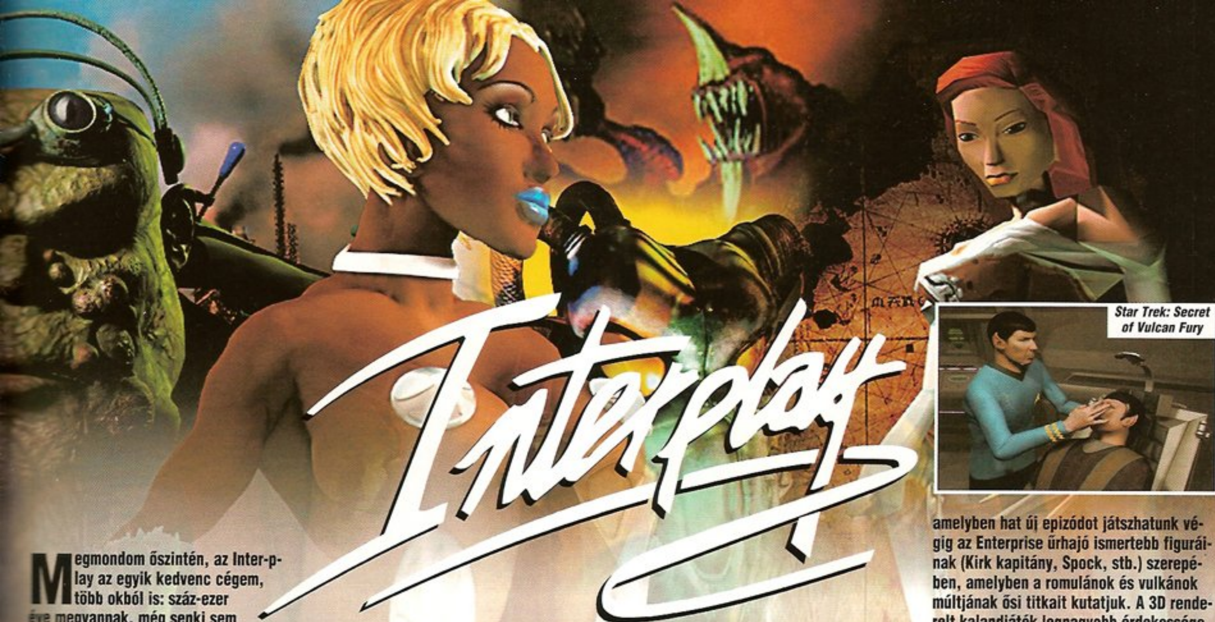
Civilization II: The Test of Time

A másik Microprose-filmlicenc legalább ekkora név, hiszen a világon mindenütt sikerrel játszott **Starship Troopers**ről van szó. A film alapján a játékstílus tulajdonképpen tálcán kínálta magát: olyasmit farigcsáltak belőle, mint a meches játékokból. A történet egyszerű: egy halálos fegyverekkel és páncélzattal felszerelt kommandóssal végre kell hajtani egy-egy küldetést, mielőtt kimenekítenek az ízeltlábúak elől. Ahogy a küldetés halad előre, és a játékos egyre több tapasztalatot szerez, magasabb rangba és beosztásba kerül, további csapatok irányítását veszi át, míg az egész sereg parancsnoka nem lesz.

Témáját tekintve nincs különösebben nagy különbség ehhez képest egy másik készülő Microprose-játékban sem, és itt nyilvánvaló, hogy a Battletech-licencből született **Mechwarrior 3**-ra gondolok. Nagy benga páncélos monstrumokkal caplatunk ide-oda a harcmezőn, természetesen állig felfegyerezve. Egy-egy mech akár tíz fegyvert is magával cipelhet, és a fegyverek használatának kombinálásával különféle problémákat okozhatunk a hidegre teendő mechek illetve járművek rendszerében. A feladat tehát alapjait tekintve nem bonyolult – az már egy más kérdés, hogy valami hasonlót akarnak velünk is művelni. Az mindenesetre biztos, hogy ha az előzetes videók nem csalnak, akkor a legszebb és egyben a legjobb játékot köszönthetjük ebben a játékkategóriában.


Klingon Honour Guard


Mechwarrior 3.



Interplay

Megmondom őszintén, az Interplay az egyik kedvenc cégem, több okból is: száz-ezer éve megvannak, még senki sem tudta felvásárolni őket, de kiadóként ők is csak nagyon szolidan terjeszkednek, mert jól elvannak a közepes méretű cégek között – legfőképpen viszont azért bírom őket, mert olyan játékokat csinálnak, amiket komálok, és fennállásuk óta még elvétve sem adtak ki szemetet (pedig ez nagyon nagy ritkaság). Hál'Istennek a mostani ECTS-en is az bizonyosodott be, hogy ismét igen tetemes mennyiségű finomság készül boszorkánykonyhájukban, bár most sajna csak egy részükkel tudunk


Star Trek: Klingon Academy

foglalkozni.

Kezdjük egy folytatással, nevezetesen a Black Isle Studios **Fallout 2.** című játékával, amely egybehangzó vélemények szerint a tavalyi év egyik legjobb sci-fi RPG-je volt. A "poszt-nukleáris kalandjá-


Kingpin

ték" folytatása 50 évvel az első rész befejezte után kezdődik. Főhőse az előző rész leszármazottja, aki egyrészt ősének nyughelyét, másrészt pedig az "Édenkert-gyártó Készüléket" keresi. Miután az első küldetést elfogadtuk, bejárhatjuk az egykori San Francisco romjait, New Renot, a bűnözés és a szerencsejátékok fővárosát, valamint Vault Cityt, egy modern várost. Ez

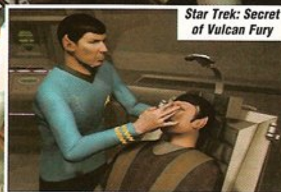

Fallout 2

kezdetben gyalog történik, de később találunk egy 50-es évekből megmaradt hatalmas Chevroletet, ami egyrészt meggyorsítja a közlekedést az egyes helyek között, másrészt új helyekre juthatunk el vele. A szerzők igyekeztek átmenteni az első rész világvége-hangulatát a folytatásba is, de az igazán nagy hangsúlyt a jóval nagyobb terepre és természetesen a lényegesen nagyobb számú NPC karakterre és az ellenségekre fektették. Külön említést érdemel a továbbfejlesztett harci rendszer, különös tekintettel a fegyvereknek azon tulajdonságára, hogy többfunkciόssá fejleszthetők (például egy géppisztolyra felszerelhető egy rakétavető). A megjelenés pontos dátumáról még nincs hír.

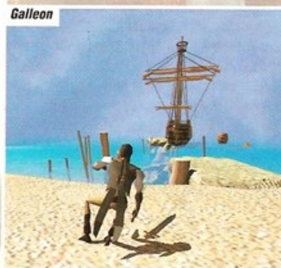
A **Galleon** című játék főszereplője meglehetősen vegyes foglalkozást űz a tengereken: a helyzetnek megfelelően hol szolid kapitány, hol kalóz, hol pedig kereskedő. A játékot ugyan a Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékok sikere inspirálta (illetve nemcsak inspirálta: alkotói között van az első Tomb Raider vezető grafikusa és programozója), de ezzel nem sokat mondtunk el róla: a grafikai kivitelezése akár mérföldkő is lehet a játékstílusban, ugyanis túl a hatalmas méretű karaktereken és tengernyi mozgáskombinációjukon, csak a verekedős játékokban megszokott hihetetlen mennyiségű animációs fázist terveznek a mozgás és a harcok minél látványosabb kivitelezésére. A játék megjelenése még odébb van, csak '99 végére várható.

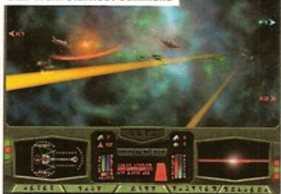
A Xatrix csapata a Redneck Rampage debil humora révén rendesen belophatta magát az ilyen stílusú játékok kedvelőinek a szívébe. Mivel hivatalos Quake-kiegészítők gyártásában is sokat jeleskedtek, nem csoda, hogy készülő **Kingpin** c. játékukhoz a Quake II grafikus motorját választották, természetesen saját elképzeléseikhez igazítva. A film noir-hangulatú történet a gengszterek fénykorába, a harmincas évek Chicagójába viszi a játékost. A helyszínek és berendezésük kivitelezésének precízségét már a Redneck Rampage-ekben is megszokhattuk, de – a stílustól kissé szokatlan módon – a Xatrix-fiúk most számos kalandelemet terveznek a játékba, amely egyébként hét, több pályából álló epizódból fog állni. Az egyes epizódok történéseit átvezető szintek kötik majd össze, amelyekben – az RR2-höz hasonlóan – egy-egy jármű "fedélzetén" fogunk ténykedni. Tervezett megjelenés jövő tavasszal.

A licenceken általában össze szoktak veszni a kiadók, amely megállapítás alól talán csak az egy Star Trek a kivétel, mert ez több cégnek is biztosítja a betevő falatot. Interplayék is terveznek '99-re egy rakás Star Trek-témájú dolgot, amelyek nem fognak különösebb konkurrenciát jelenteni egymásnak, hiszen mindegyik más-más kategóriában készül. A **New Worlds** például egy 3D real time stratégia lesz, amelynek 25 küldetésében különböző bolygók felszínén fogunk parázs vitába bonyolódni a romulánokkal vagy mondjuk a klinginokkal. Kolóniákat alapítunk, bányászkodunk, új egységeket fejlesztünk – gondolom nem kell tovább sorolnom a kategóri jellemző stílusjegyeit. Valami hasonló dolgot hoz majd a **Starfleet Command** is – csak nem a bolygók felszínén, hanem a világűrben, ami már természetesen egész más műfaj lesz, valami olyasmi, mint mondjuk a Microprose X-COM Interceptora. Ebben a sorozatból már ismert (és sosem látott) fajok több mint 50 különböző típusú hajóját rendezgethetjük különféle flottákba, és a stratégiai rész megtervezésén kívül természetesen az akciókban személyesen is részt fogunk vállalni, hiszen egy három hajóból álló osztag vezérének szerepét osztják ránk. A Secret of Vulcan Fury már a harmadik darabja lesz az Interplay Star Trek-kalandjátékainak,


Star Trek: Secret of Vulcan Fury

amelyben hat új epizódot játszhatunk végig az Enterprise űrhajó ismertebb figuráinak (Kirk kapitány, Spock, stb.) szerepében, amelyben a romulánok és vulkánok múltjának ősi titkait kutatjuk. A 3D renderelt kalandjáték legnagyobb érdekessége viszont az, hogy ismét mozgósították a filmsorozat egykori gárdáját az írótól a


Galleon


Star Trek: Starfleet Command


Star Trek: New Worlds

rendezőig, és persze a virtuális figurák hangját is az egykori szereplők kölcsönzik. Star Trek-ínyenceknek való csemege lesz a **Klingon Academy** című akciójáték, amelyben egy ifjú klingon pilóta szerepében fogunk küzdeni a gonosz emberek ellen. Miután a harciskolát elvégeztük, több mint 30 küldetésben vezethetjük diadalra a dicső klingon fegyvereket a Szövetség különböző bolygóin, de a nagyon ráérős földi klingon-jelölteknek a játék még tartalmazni fog egy küldetésszerkesztőt is.

ECTS

EIDOS
INTERACTIVE

A Lara Croft Utazó Cirkusz különféle hókuszpókuszai természetesen idén is az ECTS egyik fő attrakcióját jelentették. Livingstone urék szerény kis vállalkozása lassacskán a világ egyik legnagyobb játékkiadójává növi ki magát, mert szép lassan elnyelegeti azokat a kis halakat, amelyeket érdemes. Ugyan a legnagyobb hűhó természetesen mindig is akörül a zöldpólós Cindiana Jones körül volt-van-és lesz, de azért az Eidos szárnyai alatt működik még jónéhány ígéretes csapat, akik a következő néhány hónapban olyan stuffokkal halmozzák el a tisztelt publikumot, hogy az mind a húsz ujját megnyalhatja utánuk.

Kezdjük azzal a játékkal, ami Martin komának a legjobban tetszett a kiállításon, a Pumpkin Studios által elkövetett **Warzone 2100** című darabbal. Mint a címe is mutatja, ez a real time stratégia a vidám jövőben fog játszódni, amelyben különböző robotok seregei csapnak majd össze az Észak-Amerika feletti uralomért, valamint néhány elfeledett technológia birtokáért. (Az RTS-meghatározás itt nem egy C&C-klónt jelöl – ha már mindenképpen analógiát akarnék keresni, inkább a Battlezone-t említhetnék, bár az sem túl pontos.) Az alapvető feladatok már ismerősek lehetnek: a megfelelő nyersanyagbázis birtokában különféle típusú droidokból fogunk nagy seregeket gyártani (illetőleg az amortizáltakat javítani), új típusokat fejlesztgetünk, és természetesen a három campaign parázs csatáiban rendre megdázzuk az ellenséges Mikrobikat. Némi újdonság lesz az újfajta harci rendszer, a teljes szabadságfokkal mozgatható kameranézet, és az az apróság, hogy a parancsnoki robotok folyamatosan tanulnak a küldetések során. Várható megjelenés a jövő év elején.

A Looking Glass fejlesztőit a Flight Unlimitedek révén ismerheti a nagyközönség, de mivel holmi Ultima Underworldökben is volt szerencséjük feltűnedezni, nem lépnek új pályára a **Thief: The Dark Project**tel sem. A bájos fantasy-miliőben játszódó történetben a szokásos figurákkal (csontvázak, lovagok, csontvázlovagok és hasonlók) fog meggyűlni a bajunk, és a pimasz szerzők nem átallották a címszereplő tolvaj szerepét ránk osztani, akinek tudvalevőleg két hatalmas fegyvere van: a lopakodás meg a lopás. A játék úgy néz ki, mintha a Deathtrap Dungeon és a Quake gyermeke lenne, bár a fiúk egy teljesen saját engine-t készítettek a játékhoz, amelynek sajátossága, hogy a környezet nemcsak dekorációként szolgál: az éghető dolgokat felgyújthatjuk, a nehezekkel ajtókat torlaszolhatunk el, a víznél könnyebb dolgok pedig természetesen úsznak – arról meg nem is beszélve, hogy nem megköveteli, csak támogatja a 3D-kártyákat. A játékkal hamarosan találkozhattok oldalainkon, mert gyakorlatilag készen van és várhatóan még november folyamán megjelenik.

Külső megjelenésében és témájában igen erősen a Diablora emlékeztet a Cinematix **Revenant** című játéka, ami igencsak kellemes darabnak ígérkezik. Ebben egy Locke D'Averam nevű néhai harcost alakítunk, akit egy hatalmas hadúr azért élesztett újra, hogy visszahozza neki elrabolt lánykáját. Locke koma átmenetileg sajnálatos állapota (márminthogy egy ideig kénytelen volt halottnak lenni) miatt nem igazán tud semmit dicső előéletéről, de ahogy ijedt kis mókusként bóklászik a sötét dungeonökben, péppé ver pár hordányi szörnyet, magához szólít egy rakás mágikus tárgyat, és eldurrant néhány varázslatot, idővel kezdi felfedezni saját képességeit... A játék fejlesztésébe igyekeztek apait anyait beleadni: a hi-color grafikáért egy profi kanadai fantasy festő, a hangokért és a zenéért a Xymox együttes billentyűse volt a felelős. A teljesen non-lineárisra ígért történetben több mint 40, különböző fegyverzettel felszerelt karakterbe botolhatunk, amelyek animációját a meglehetősen költséges motion capture technika szolgáltatja. A játék egyébként támogatni fog minden 3D-kártyát és akár négy játékos is nyomulhat majd vele. Várható megjelenés '99 tavasza.


Revenant

Az Ion Storm és John Romero **Daikatana**-ja már egy jó ideje napirenden van, mint a közeljövő Quake-verője, de figyelembe véve az eddigi sebességet nem kizárt, hogy az ECTS'00 (nyilván így fogják aposztrofálni az új évezred showját) hírei között is szerepelni fog. A történet címadó darabja egy ősi japán kard, amely azonkívül, hogy kiválóan alkalmas parizer szeletelésére, azzal a szerény képességgel is rendelkezik, hogy képessé teszi a tulajdonosát időutazásra. A történet – mert a first person shootereknek (még mindig nem tudok rá normális magyar szót) mostanában már az is van – a 25. században kezdődik, amikor Ibihara professzor a Fudzsijáma hegy alatti ősi temetkezési helyen megtalálja a legendás fegyvert. Sajnálatos módon Benedict nevű gonosz asszisztense kinyírja a derék profot, és míg elhangzik egy kardal, visszarepül a karddal időszámításunk előtt 2030-ba, ahol egy erődöt épít a szent fegyver és természetesen utódai védelmére. A játékban Hiro Mijamoto szerepét alakítjuk, aki a néhai professzor szépséges lányának, Mikikonak és barátjának, Superflynak a társaságában visszaröppen a múltba, hogy visszaszerezze a kardot. A történet négy részből áll. Az elsőben Benedict erődjében kell halomra gyilkolnunk a gonosz bácsik ármádiáját, hogy a szint végén megtaláljuk a Daikatanát. Némi hiba folytán a kard nem a saját időnkbe, hanem az ókori Krétára – azaz a második szintre – repít bennünket, ahol természetesen a kedélyes Minótaurosz barlangjában lesz némi nézeteltérésünk a helybéliekkel. Sajnos a kard nem tud elegendő energiát gyűjteni a megfelelő időugráshoz, így a harmadik szintet kénytelenek vagyunk a sötét középkorban, néhány kedélybeteg viking között eltölteni. Négy varázslójuk, illetve a királyuk múlt időbe tétele után a negyedik szinten magunkat a jövőbe tesszük, mert a 2030. év földrengés sújtotta San Franciscojának legelőkelőbb hoteljéből, az Alcatraz börtönből


Warzone 2100


Thief: The Dark Project






Anachronox

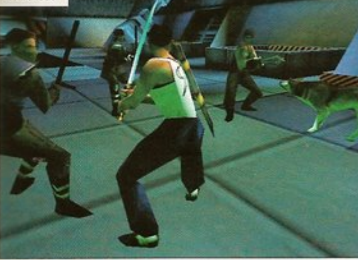

World League Soccer '99


Championship Manager 3

kell majd kikecmeregnünk. Talán nem csoda, hogy a játék a Quake II grafikus enginejét használja, bár ez mostanában már nem nagy szám, amikor a hasonló játékok fejlesztőinek 90%-a inkább az Unrealé után áhítozik (a sors roppant gonosz fintora lenne, ha 2000-re Romeroék átírnák erre...). A játék érdekessége, hogy a főhőst (vagyis csekélységünket) két számítógép-irányította karakter (Mikiko és Superfly) segíti a küldetésében, akikkel menet közben akár el is cseveghetünk a világ dolgairól. 64 különböző szörny, 32 féle fegyver és 33 audiotrack, na meg persze néhány deathmatch-pálya várja az önjelölt hősöket, akiknek úgymond egy P133-as proci is elegendő lesz. Az utóbbi úgy legyen igaz, mint a '99 tavaszára ígért megjelenés.

A **Saboteur** név igen kellemesen csenghet a Nyugdíjfolyósító Intézet azon kuncsaftjainak, akik még Spectrumon és C-64-en kezdtek játszani, hiszen a maga idején kategóriájának egyik legjobbja volt. A Tigon új játéka ugyan nem ennek a felmelegítése, mert saját bevallásuk szerint a látványt és a játékmenetet két PlayStation-sztár, a Soul Blade (egy Mortal-szerű, kiváló 3D verekedős játék) és a Tomb Raider (ezt nem ismerem) inspirálta – mindenesetre ugyanaz a keleti misztika lengedezi be, mint az előbb említett Daikatanát. A játék főhőse egy Shin Lenaga nevű modern ninja, aki öt különböző világban és egy szál erőpólóban kutat családjának maradványai után. Teljesen felszerelése Katana (vagyis Kard) nevű kardjából, valamint hűséges blökijéből, Shiroból áll – mindenesetre mindkettő elég hatékony fegyver lesz a jakuzák és zsoldosaik ellen. A 3D-kártyák képességeire épülő látvány és játékmenet tehát Laramoto Croftucsi kalandjait idézi, amelyet az összecsapásokban egy motion capture technikával készült, csak verekedős játékokban elvárható komplex harci rendszer egészít ki. Hogy ebből a turmixból mi sül ki, megtudjuk jövő május tájékán.


Daikatana


Saboteur

Nyilván sokan látták a Mel Gibson főszereplésével készült 'A rettenthetetlen' című filmet, ami Bruce ..., a skót szabadsághősnek állított emléket. A Red Lemon csapata is láthatta, ugyanis ugyanebbe az érába, a XIII. század végének Skóciájába visz az egykoron **Tartan Army** című stratégiai játékuk. (Ez egy ideig Braveheart, azaz a film angol címével megegyező néven futott, de nyilván jogi problémák miatt nemrég megváltoztatták.) Ebben az időben Skócia még független, de apró darabokra szabdalt ország volt. Egyes részeit egymással állandó torzsalkodásban élő családok, ún. klánok uralták, akik hol politikai manőverekkel, hol pedig súlyos szekercékkel próbálták a többiek feletti hegemóniát megszerezni. Talán ezt látva döntött úgy I. Edward, angol király is, hogy szépen bekebelezi ezt a földet. A játékban mi is egy (vagy több) ilyen klánvezért alakítunk, és célunk természetesen az ország megszerzése lesz. Ehhez három különböző út vezethet: katonai erővel legyőzzük az összes klánt; megszerezzük minél több kisebb klán támogatását, hogy bennünket jelöljenek a királyi címre; illetve teljesen kiverjük az országból a hódító angolokat, és akkor úgyis nekünk ajánlják fel a koronát. A játék kinézetre úgy fest, mint egy grafikailag igen erősen felturbózott Myth: The Fallen Lords (3D-kártya tehát kötelező), amelyben a katonákon kívül felvonul a kor összes jellemző harceszköze is a katapultoktól kezdve egészen a naszádokig. Igen ígéretesnek hangzik, hogy a teljes 3D-környezetben zajló real time játékmenetet több nézeti kép (tervezés, követő nézet, izometrikus megjelenítés vagy intelligens kamera) is támogatni fogja. Várható megjelenés '99 első negyedében.

A maga nemében igencsak szokatlan és érdekes darab a Quantic Studio **Omikron** című játéka is, ami egy sci-fi arcade/adventure. A történetben a Phaenon párhuzamos világában fekvő Omikron városának egyik lakóját alakítjuk, és az a feladatunk, hogy felvegyük a harcot Astaroth, a démonok ezeréves hercege ellen, akinek kedvenc szórakozása, hogy lelkeket gyűjt. A hi-color 3D-engine persze csakis valamilyen gyorsítókártya jelenlétében lesz hajlandó muzsikálni, akkor viszont meghökkentő opuszokat ad majd elő: az még hagyján, hogy az egész várost bejárhatjuk a maga teljes három dimenziójában, gyalogosan vagy akár járművel, de a szerzők állítása szerint ez az első olyan játék, amelyben a motion capture technológiát nemcsak a mozdulatok minél nagyobb élethűségének támogatására használták fel, hanem az arcvonásoknál is – ugyanis minden karakter egyéni mimikával fog rendelkezni a dialógusoknál! Erre már most kíváncsi vagyok, de sajnos kénytelen leszek jövő márciusig várni, amíg megnézhetem.

Jön még Eidos komától:

Anachronox (Ion Storm): Sajátos kivitelű, sci-fi akció/kalandjáték, erőteljes RPG-elemekkel. Megjelenés: '99 első negyede.

Championship Manager 3 (Sports Interactive): A kiváló focimenedzser játék továbbfejlesztett változata. Megjelenés: karácsony előtt.


Tartan Army


Omikron


Urban Chaos

World League Soccer '99 (Silicon Dreams): Foci. Megjelenés: karácsony előtt.

Urban Chaos (Mucky Foot): A jövőben játszódó akció/kalandjáték a Tomb Raider nyomdokain, '99 második negyedében.

Ja, majdnem elfelejtettem: lesz Tomb Raider III is.

Foszd meg és

Valamikor a középkor kellős közepén történhetett. A legszebb lovagregények virultak. A trubadúrok csodás szerelmes ódákat zengtek sosem látott hölgyeikhez, zordon várak fokáról szemérmes grófkisasszonyok pillantgattak naphosszat lefele, várván hogy feltűnik a Szentföld irányából egy hős lovag, aki szerény ajándékként egy szerecsen fejét nyújtja feléjük – azonkívül az alsóbb néposztályokat sem nyaggatták naphosszat holmi önkormányzati választásokkal. Hát bizony, daliás egy idők voltak!...

Így kezdődhetett volna a Knights&Merchants kézikönyve, ha szerzői a normálisnál 3-4 cseppel több pátoszt fogyasztottak volna reggelire – de lévén földhözragadt emberek, ők inkább úgy fogalmazták meg, hogy játékukban a XIII-XIV. század körülményeit próbálták életre kelteni egy stratégiai játék keretében. Ez a szép korszak ugyebár a sötét középkor legsötétebb vége volt, amit a történészek nemes egyszerűséggel a "feudális anarchia" korszakának titulálnak. A legtöbb európai országban gyenge kezű bábkirályok ültek a trónon, a tényleges hatalmat viszont gazdag tartományurak bitorolták, akik épp olyan gátlástalanul viseltek magánháborút külországi zsákmány fejében, mint mondjuk saját honfi- és vetélytársaik, rosszabb esetben a királyuk ellen. A közbiztonság tehát igen erősen emlékeztetett a mi szép Budapestünk néhány frekventáltabb területén jelenleg uralkodó állapotokra, ahol tudvalevőleg már csak sportból is meg szokták verni az arra járókat.



Modern városközpont, serény ámde félnótás alattvalókkal

Márpedig az ilyen szép kulisszák szinte kínálják magukat egy stratégiai játék tollhegyére, merthogy a Knights &Merchants annak készült. Pontosabban – a divatnak megfelelően – egy real time stratégiának. Az éles szemű olvasó nyilván már elmélyülten tanulmányozta a képeket, így tehát nem nehéz e skatulyán belül is tovább szűkítenie a kört: ez egy Settlers-klón, amelyben egy személyben alakítjuk a gazdasági géniusz és a seregek dicső urának szerepét.

A TÖRTÉNET

A hasonló miliőben játszódó játékok rendszerint arról szólnak, amint a Szép és Jó Ifjú Hős felszabadítja az országot a Gonosz Zsarnok uralma alól. Ez itt csak felerészt igaz: a SZJIH szerepét természetesen mi kapjuk, nincs viszont GZS. Sok-sok gonosz zsarnok van. Csekélységünk célja az, hogy az országot tartományról-tartományra felszabadítva a kiskirályok uralma alól, visszaültesse trónjára a kirúgott uralkodót, elnyerje a királylány kezét és egyéb testtájait, és boldogan éljenek, míg el nem viszi őket egy errejáró pestis vagy egy alacsony szintű formattálás. A játék 20 küldetése tulajdonképpen a hadjárat történetét beszéli el, valahogy hasonlóképpen, mint mondjuk a Dungeon Keeperben, azzal a meglepő különbséggel, hogy nem muszáj sorban haladnunk, bármikor indíthatjuk bármelyiket (vagy legalábbis ez így történt a V0.99 verziószámot viselő tesztverzióban).

Nagyon kellemes, hogy van Tutorial-pálya, amelyben a játékos rendszerint megismerkedhet a játék kezelésével, amennyiben a kézikönyvet beleejtette volna a fürdőkádba.



Hopp! Ez ideális hely lesz még egy aranybányának

Ez esetünkben inkább Practice-nek fogható fel, ugyanis a játékos mindössze azt tanulja meg, hogy az egyes épületek és szakmunkások milyen logikai sorrendben követik egymást a fejlődésben. Az ún. "ellenfél" nem zavar sok vizet: az egy raktárból és egy vendéglőből álló "városát" nem fejleszti, mindössze a pálya túloldalán levő erdőben kornyadozik két seregével, várva az előbb-utóbb bekövetkező szomorú véget. Ehhez képest kicsit hideg zuhanyként ért az első éles küldetés, ami első nekifutásomra majd' fél percig tartott. Városunk itt nincs, az a feladat, hogy dicső seregeink élén betörjünk a királyságba. Érdekes módon arról nem szólt a misszió leírása, hogy a királyság jelenlegi lakói közül jelentős számban képviseltetik magukat olyan személyek, akik nem óhajtják, hogy én betörjek oda. Pedig első pillantásra (legalábbis a hadseregépítés sebességére vonatkozó Tutorial-tapasztalatok alapján) igen tekintélyes seregem volt – amikor öt másodpercen belül megtámadott az ellenfél, akkor már tényleg csak volt... Miután különböző kacskaringós jelzős szerkezeteket farigcsáltam a szerzők felmenőági nőrokonságával kapcsolatban és hatodszorra végre sikerült megnyernem az ELSő pályát, akkor a végelszámolásnál kiderült, hogy több, mint kétszeres túlerőt kellett legyőzni, akik egy várban üldögélve, és az íjászaikat a várfalon szépen felsorakoztatva várták érdeklődve, hogy mikor indulok bátor rohamra...

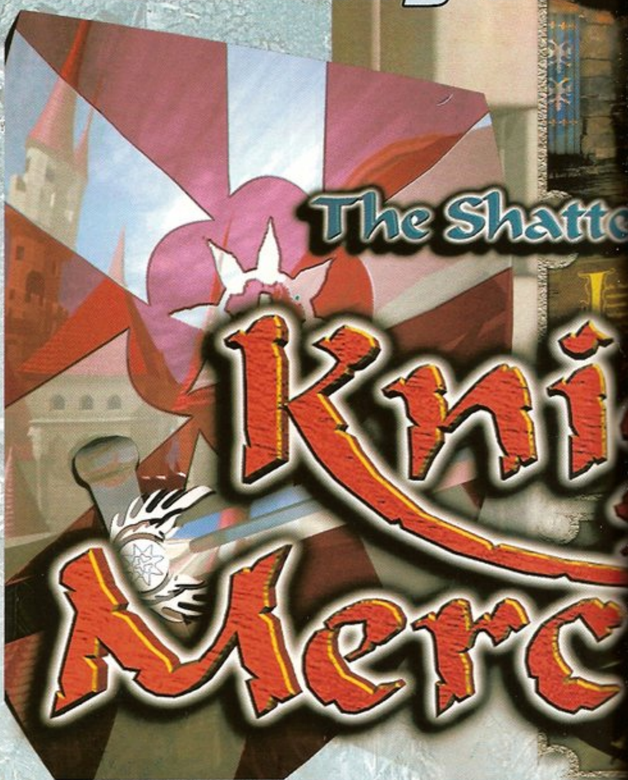
Az minden egyes pályára igaz, hogy úgy indul, mint a legtöbb akciófilm: egy csomó statiszta meghal. A kezdőállapotok úgy lettek beállítva, hogy legkésőbb 2-3 percen belül egy méretes összecsapás alakul ki, amelyben elbukjuk csapataink nagy részét (ha nem az egészet). Egyes küldetések úgy ágyazódnak a történetbe, hogy nincs rajtuk építkezés (addig tart, amíg valamelyik fél el nem veszti az utolsó katonáját is) – másokban pedig az első összecsapás sikeres átvészelése után ki kell építeni a gazdasági bázist, amelyből kinövő hadsereg kipucolja a tartományt. A cél roppant egyszerű: akkor győztünk, ha nyakonvágtuk az ellenfél utolsó katonáját is, illetve – ha van olyan – leromboltuk az utolsó épületét is.

Szerény véleményem szerint a Joymania fejlesztői elég nagy öngólt lőttek, amikor a történet egyes részei ugyan campaignt sejtetnek, mégsem azt játszunk a szó klasszikus értelmében (pedig azért jól esett volna némi sereget továbbhozni az előzőből). Kár, hogy ez a logikai lánc csak elméletileg él, ugyanis egyes pályákon tök jó kis csavarintások vannak a sztoriban: néha helyi barbárok csatlakoznak hozzánk, hogy támogassák harcunkat; néha több kiskirály is küzd nemcsak ellenünk, hanem egymás ellen is; néha egy falu fellázad a zsarnok ellen, és – ha nem is velünk szövetségben, de – szintén harcol vele. Szóval jók a kulisszák – kár, hogy nem szegecselték össze őket. Arra viszont mindenki készüljön fel, hogy a játék baromi nehéz: először minden pályán meg kell tanulni, hogyan éljük túl az első negyed órát. Utána neki lehet állni építkezni, és kitalálni, hogy a két-háromszoros túlerőt hogyan győzzük le.

KÖZGÁZ OKOSKODÁSOK

A gazdaság működtetése Settlers-módi szerint nem direkt parancsokkal, hanem félautomatikusan történik: nekünk a lehetőségeket (a megfelelő helyet, szakmunkást, nyersanyagot és szállítást, valamint a jónép élelmezését) kell biztosítanunk. Ha mindez optimális mértékben megvan, akkor a gazdaság tulajdonképpen működik magától.

A munkahelyek: A játékban 25 különböző típusú építményt húzhatunk fel, amire a külön építési menü szolgál. Azokban a küldetésekben, amelyekben szükség lesz a gazdaságra, rendszerint már rendelkezésre állnak az alapok, ha más nem egy raktár, a kezdéshez elegendő nyersanyagokkal. Egyébként a későbbiekben ide kerülnek a felhasználásra vagy feldolgozásra azonnal nem kerülő termékek. Egy épület leendő helyének kiválasztása általában adja magát: rendszerint megközelítőleg sík helyre lehet építeni (ha valami kánya van, a program úgysem engedi felhúzni), és nyilván ott, ahol ennek értelme is van (nyilván nem lesz sikerágazat a fakitermelés a sivatagban, vagy a farmerkodás a hómezőkön). A leendő épület kijelölése után az ajtaját be kell kötnünk a raktárunkhoz vezető úthálózatba, hogy a jobbágyok odaszállíthassák az építéshez szükséges követ és deszkát. Az építőmunkások előbb az utat építik meg, és csak utána tudják az épületet. Az épületeket (és velük együtt természetesen az ott dolgozó szakmunkásokat is) logikai sorrendben kapjuk egymás után, azaz akkor, ha a működéséhez szükséges nyersanyagot termelő üzem már működik. (Nyilván nem lenne különösebben sok dolga Pék úrnak, ha Farmer úr nem termelne a szántóföldön búzát, amit Molnár úr megőröl a malomban.) Az építményeknek van két speciális fajtája, nevezetesen a bányák és a szántóföldek/szőlők. Előbbiből négy van: kő-, vas-, szén- és aranybánya. Az elsővel annyi a gond, hogy egy sziklás hegység közelébe telepítsük – az a kőmennyiség, amíg eltűnik a hegy, bőven fedezi négy-öt küldetés kőigényét is. Az utóbbi három bányatípus azonban csak speciális helyre telepíthető (vas- és arany a megfelelő hegy lábához, szén pedig lehetőség szerint szénmezőre), valamint elég gyorsan kimerül. A kimerült bányát célszerű lebontani, mert lakója úgysem dolgozik, mert ha építünk egy új bányát neki, akkor átköltözik oda és nem kell új szakmunkást "építenünk". A szántóföldek és a szőlők annyiban speciálisak, hogy az ott dolgozó farmernek nem elég az épület, megművelhető földre is szükségük van az épület közelében, tehát az építőmunkásokkal 14-16 pozíciónyi szántót, illetve 8-10 "holdnyi" szőlőt is építenünk kell. Néhány feldolgozóüzem (a fegyvergyártók) ugyanabból a nyersanyagból több különböző holmit is építhet, ilyenkor számszerűen meg kell adni, hogy miből és mennyit gyártson – ez logikus ötlet is lenne, ha több cuccnál azt gyártaná, amiből több kell (mint ahogy nem teszi), illetve ha legyártotta kért mennyiséget, továbbra is csinálna valamit (mint ahogy nem teszi). Szintén nem rossz ötlet, hogy ha túl nagy a kínálat, akkor egyes üzemeknél le lehet állítani a termelést, és ezzel a nyers- és a készanyag szállítását végző




Nehezen előcsalogatható kép a végelszámolásnál...

ralkodj!

ed Kingdom

ghts and hants

jobbágyokat a fontosabb feladatok felé terelgetni – az viszont igen nagy ökörség, hogy ez csak a már szállított anyagokat feldolgozó üzemeknél működik, tehát a kőfejtés, az aranybányászat, a fakitermelés és társai, akkor is gőzerővel folynak, ha már dugig vannak a raktárak. Na, ilyenkor szoktam eldózerolni az egész miskulanciát!

Munkások és élelmezés: Őket az első alapvető épületben, az iskolában "termelhetjük", darabonként egy láda arany és némi idő fejében. A küldetések elején a raktárban levő pénz egyébként rendszerint bőven elég a szakmunkásokra, addig, amíg egy arany- és szénbánya, valamint egy pénzverő termelésbe állításával fedezhetjük a katonai szolgálatra toborzottakkal járó költségeket. A két alapvető szakmunkásról már volt szó: a jobbágyok hozzák/viszik a számítógép hozzávetőleges ötletei alapján a cuccokat (erre még majd kitérünk), az utóbbiak pedig építkeznek – egyébként nomád tartásra vannak berendezkedve, mert lakni nem laknak sehol, következésképpen nem is pihennek. Építőmunkásból rendszerint bőven elég 6-7 darab (optimális számú jobbágy ennyinek tud nyersanyagot biztosítani), jobbágyból viszont annyit kell tartani, ami az aktuális szállítási feladatokat fedezi. Ez igen kellemes varázslat lesz: ha valamelyik egy helyben áll, akkor nincs dolga tehát sokan vannak – ha pedig valahol nagyon felszaporodik az elszállításra váró áru, akkor meg nyilván kevesen. A többi "építhető" figurát akkortól lehet termelni, amikor leendő munkahelye is rendelkezésre áll (sőt, ha egy kész munkahely üresen áll, akkor azt a program jelzi is). Egy munkahelyen egy fickó dolgozhat, leszámítva a farmereket, akik ugyan dolgozhatnak közös földön, de hatékonyabb, ha mindegyiknek megvan a kis magángazdasága. Az egyes szakmunkások részletezésébe most nem bonyolódnék bele (elég egyértelmű), mindenesetre egy épülő új épületünkre kattintva nem árt megnézni, hogy milyen mester fog dolgozgatni benne, mert – talán egyszerűsítési célzattal – egy szakmunkás több munkakörben is használatos (pl. ugyanúgy ács dolgozik a fűrésztelepen, mint mondjuk pajzskészítőként vagy lándzsa- és íjgyárosként). A munkások aktuális elképzelését a jövőről a fejük mellett megjelenő kis buborékban láthatjuk: az építőmunkásoknál kalapács mutatja, ha éppen felvonulóban vannak egy új építéshez, deszka vagy kő az építőanyag-szükségletüket, a többieknél pedig egy házikó, ha éppen hazafelé tartanak.

Nyilván a pimasz szakszervezeteknek köszönhető, hogy idejüknek akkor is csak a felét fordítják munkára, ha van elegendő nyersanyag – a másik felében pedig fütyörészve bámulják a házuk előtt sétáló azon idiótákat, akik jobbágynak születtek és folyamatosan dolgozniuk kell. További komoly jellemhiba, hogy időről-időre leromlik a kondíciójuk. Ennek az áldatlan állapotnak táplálkozással próbálnak véget vetni (kés és villa jelenik meg a fejük mellett), tehát a legközelebbi fogadó felé veszik útjukat. A jobbágyok ide hordják be a három alapvető táplálékként szolgáló cikket: a kenyeret, a kolbászt és a bort. A korgó gyomrú alattvalók rehabilitására elegendő egy adag bármelyik élelmiszerből. Mivel az első kettő előállításához három munkafázis szükségeltetik (szántóföld-malom-pékség, illetve szántóföld-sertéshizlalda-vágóhíd), az utóbbihoz viszont csak egy, talán nem szükséges firtatni, hogy éhezések elkerülése végett nem árt több szőlészetet is üzemeltetni. (Ez is csak azt bizonyítja, hogy a bor folyékony kenyér...) A probléma akkor kezdődik, ha az éhes polgár nem talál semmit a fogadóban: ilyenkor ugyanis visszasétál a munkahelyére (akkor is, ha rá egy másodpercre bevágtat egy jobbágy egy kilométernyi kolbásszal), ahol természetesen nem fog dolgozni, mert megint eszébe jut, hogy éhes, és megint elindul egy fogadó felé. Amíg így éhesen kóricál ("éhenkóricál"), természetesen nem termel, és – szintén természetesen – feltartja az iparnak azt a részét is, amelyet neki kellene ellátnia nyersanyaggal vagy készáruval. Nagyszerű. Ezen a marhaságon nem változtat az a tény sem, hogy idővel éhen hal, és egy láda aranyért vehetünk helyette egy tökéletes kondiban lévő kollegát. A közétkeztetést gondját enyhítheti, ha a háromféle élelmiszert termelő üzemet a minél gyorsabb szállítás miatt a fogadó közvetlen közelébe telepítjük, illetve nagyobb településeken több fogadót is építünk – persze tökéletes megoldást ez sem jelent.

Az anyagok és szállítása: A stílusból adódóan ez egy igen idegőrlő része a játéknak. A gazdaság ugye akkor működik jól, ha minden egyes nyers- vagy készanyag a lehető leggyorsabban eljut feldolgozási vagy felhasználási területére, illetőleg a raktárba. Márpedig ennek az elvnek három alapvető, egymással kölcsönhatásban álló fundamentuma van, és ha ezek bármelyikét csak egy kicsit is elrontjuk, akkor már fújhatjuk is az egészet.

■ **Településtervezés:** Egyértelmű, hogy az a célszerű, ha egy feldolgozó üzemet minél közelebb telepítünk a nyersanyagot szállító üzemhez. Ez így egyszerűen hangzik, de gyakorlatilag lehetetlen. Az még nem is volna probléma, hogy az épületeket logikai sorrendben kapjuk, mert ki lehet hagyni a helyet egy-egy impozáns darabnak. A baj onnan származik, hogy egyrészt a természeti adottságok gátat szabnak grandiózus elképzeléseinknek (ha nem egy hegybe ütközünk, akkor valószínűleg egy bunkó favágó pont oda telepít egy fenyőfát, ahova egykoron egy szép épületet terveztünk – várhatjuk míg kivágja), másrészt egyes nyersanyagokra (búza, szén, deszka, acél) több iparág is igényt tart, harmadrészt pedig a követ és az érceket nyilván kénytelenek vagyunk ott termelni, ahol találjuk, és nem ott, ahol akarjuk.

Ebben a vérfagyasztó viadalban épp nem nekem áll a zászló, de az íjászok még javamra billenthetik a dolgot

■ **Úthálózat:** Aki játszott valaha is a Settlersekkel, hideg verítékben hánykódva gondol arra, hogy milyen rémséges forgalmi dugók alakultak ki az útkereszteződésekben. Ez persze itt is így van, sőt, még talán jobban. Ha egy "egysávos" úton két jobbágy szembetalálkozik, a következő kis csendélet alakul ki: először is mindkettő megáll, az egyik előzékenyen félrelép, megvárja míg a másik méltóztatik elsétálni mellette, aztán ő is visszalép, és folytatja az útját. Ez még hagyján, de képzelhetitek, hogy mi van akkor, ha mondjuk 3-3 vagy 4-4 jobbágy találkozik szembe! A képernyőn egy nagyobb horda népitáncos csárdásozik jobbra-balra, a felhasználó pedig vadul ordít, hogy "MENJETEK MÁ'!" – mellesleg meg azonnal élni akar pallosjogával... Ez a kis nüansz klasszikus példája annak, amikor a látvány és a realitás a játék rovására megy – igazán kihagyhatták volna. Én lettem volna az utolsó, aki realitással kapcsolatos problémák miatt szót emelek, ha két jobbágy egyszerűen keresztülsétál egymáson. Egyrészt – ha ismereteim nem csalnak – már a középkorban sem úgy tervezték az utakat, hogy a szélességük megegyezett egy szabványjobbágy frontális átmérőjével; másrészt építőanyagot akkor miért tudnak árkon-bokron keresztül is szállítani?! Na mindegy. A forgalmi dugókat ugyan meg nem szüntethetjük, de mérsékelhetjük, ha a nagyon forgalmas helyeken (raktár, fogadó, kastély, stb.) két- vagy háromsávosra tervezzük – és alkalomadtán szélesítjük – az utat.

■ **Jobbágyok:** Na igen. Tulajdonképpen rajtuk múlik az egész játék, és amíg ők ide-oda mászkálnak, addig Mifenségünk alkalmasint a falon, lévén a szállítás automatikus, tehát az úgynevezett AI hivatott irányítani. A kezdet kezdetén ezzel kapcsolatban kellemes meglepetés ért: a Settlersben ugyebár mindenki boldog sikongatással nézte végig, amint a hülye szolga Záhonyban magához vett egy adag búzát, elsétált vele a Záhony-alsón levő malom előtt, pár hét alatt elbaktatott vele a soproni raktárig, ott eszébe jutott, hogy őröltetni kéne, és visszasétált a búzával Záhony-alsóra. Ezzel szemben itt elképedve figyeltem, amint egy szolgám nem a raktárba csörtet el a búzával, hanem beadja a malomba – nahát! Tényleg van AI! Ez a véletlen PERSZE csak a körülmények szerencsés összjátékának volt köszönhető. A K&M-ban ugyanis a gép az éppen szabad jobbágynak a soron következő feladatot szemlátomást úgy adja meg, hogy figyeli az egyes üzemek el- illetve beszállítási igényeit, és sorban kiosztja, majd kinullázza őket – tekintet nélkül bármilyen logikára. Ez szerencsés esetben logikus eredményt hoz, de 25-30 jobbágynál már néha katasztrófát, az előbbi példánál maradva: Sopronból elindul X jobbágy, hogy elhozzon egy köteg búzát Záhonyból; a sorrendben a Záhony-alsó malom igénye következik, akinek búza kéne, elindul tehát a Záhony-alsón unatkozó Y jobbágy is, de nem ám Záhonyba (hiszen azért már jönnek Sopronból), hanem Sopronba a raktárba; félúton találkoznak, körbeszteppelik egymást, X jobbágy pedig Záhonyból természetesen nem adja ám le Záhony-alsón a cuccot (azt majd hozza Sopronból Y jobbágy), hanem kegyetlenül viszi a soproni raktárba, mintha csak kilométerben fizetnék őket! Félúton megint szteppelnek egyet, és boldogan élnek, de leginkább DÖGÖLJENEK MEG! Jó, persze ez kicsit sarkított példa volt, de azt nem értem, hogy ha nekiállnak megírni egy AI-t, akkor miért kell "mesterséges intelligencia" helyett "mesterséges félnótásnál" abbahagyni a dolgot, mikor egész kicsiny ráfordítással tökéletesen is megcsinálhatták volna?! Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy a gép teljesen önösen (gondolom az igények beérkezésének sorrendjében) dönt a szállításokról, nem lehet elsődleges prioritásokat megadni. Vagyis azt, hogy ha Világvége-felsőn a szénbányában a felszínre kerül egy adag szén, azért azonnal menjen valaki, mert marhára kell a kardkovácsnak, a szénkovácsnak, a vasolvasztónak meg mindenkinek – nem, majd alkalmasint arra ténfereg valami félkegyelmű, és ha épp nem éhezik meg közben, akkor esetleg hajlandó lesz elcuccolni. Egyes prioritásokat ugyan megadhatunk a második fő ikonnal, de ezek csakis azokra az árukra vonatkoznak, amik több helyen is feldolgozhatók, és nem azt adjuk meg, hogy HONNAN vagy HOVA szállítsanak azonnal, hanem csak annyit, hogy ha egyszer majd elhozzák, akkor hova vigyék elsősorban. Megint az a fránya AI...

Na ennyit a gazdaságról, ami kicsit labilis lábakon fog állni (imbolyog), mégis hadviselésünk alapja lesz egykoron, hiszen összes végterméke vagy fegyver vagy pedig élelem, többek között dicső hadaink élelmezésére.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Két katonai jellegű épületünk lesz: az őrtorony és a kastély. Az előbbit gyorsan el is intézhetjük azzal, hogy védelmi jellegű létesítmény, ahol majd alkalmasint egy regruta "lakik", "nyersanyaga" pedig öt kődarab lesz. A felhasználás módja roppant egyszerű: amint ellenség tűnik fel lőtávolban, katapultálja a kavicsot – a kész termék pedig egy hulla. Ennyit az őrtornyokról.

A kastély már egy kicsit összetettebb darab. Kezdődik ott, hogy mihelyt megépült, a jobbágyok áthordják ide az összes fegyvert és lovat, amit addig a raktár(ak)ban tároltak, mert itt "építjük" majd a katonákat. Ehhez először is arra lesz szükség, hogy fejenként egy

Biztonsági játék: ha az őrtornyok felépültek, innen már nem fenyeget nagyobb veszély

Stratégiai zsenim példája: az ellenséges hordákat kis erőkkel is fel tudom tartóztatni a szorosban (az más kérdés, hogy úgy végeztem, mint a görögök Thermopülainél)



A hadrend kezd úgy-ahogy összeállni, most már csak ellenség kellene hozzá

láda aranyért regrutákat építsünk az iskolában, akik majd beköltöznek a kastélyba, ahol a rendelkezésre álló fegyverek rájuk aggatásával a kornak megfelelő típusú katonákat gyárthatunk belőlük, széles választékban. A típus – elméletileg – az erejét is meghatározza a katonánknak: míg egy milicista egy szimpla csatabárddal vonul hadba, addig egy lovag felszerelése lóból, páncélból, acélpajzsból és kardból áll. A két véglet között van persze némi különbség, de nem ANNYIRA jelentős, mint a felszerelésük legyártásának ideje (a lovagét kábé az előbbinek a harmincszorosára saccolom), ami rögtön meg is határozza, hogy miből tudunk nagy sereget felállítani. A "nagy" itt persze relatív fogalom: egy 60-80 főből álló sereg már igen rettenetes ármádiának számít.

Regrutákat toborozni csak akkor célszerű, ha egy nagyobb támadó sereg felszereléséhez szükséges fegyverzet a rendelkezésre áll, ugyanis ők is ugyanúgy meg szoktak éhezni, mint a többi munkás, és felzabálnak mindent. Ha a cucc megvan, akkor viszont sorozatban lehet gyártani a katonákat. A gyors egymásutánban legyártottak rögtön egy seregtestet fognak alkotni, vidáman elősereglenek a kastélyból és megpróbálnak hadrendbe állni, ha pedig rákattintunk egyik dicső harcosunkra, megjelenik a katonák ikonmenüje. Az előbb elhangzott két kulcsszó: a "seregtest" és a "hadrend". Szó se róla, nem nélkülöz némi történelmi alapot, hogy – szemben a modern hadviseléssel – a középkorban az azonos fegyverzetű katonák egy-egy önálló seregtestet alkottak, azaz a lovag nem vegyült holmi alabárdossal, míg a számszeríjászok sem fogyasztották estebédjüket a könnyűlovasság tüzeinél. A hasonló típusú egységeket a későbbiekben kedvünkre oszthatjuk több részre vagy vonhatjuk össze, aszerint, hogyan kívánjuk mozgatni őket – ami szintén teljesen oké. Az is igaz, hogy az egyes seregtestek valamilyen hadrend (egy- vagy többsoros vonal illetve oszlop) alapján mozogtak, ami ugyan meglehetősen körülményessé tette a mozgatásukat, de tényleg teljesen korhű, és itt is kedvünkre variálhatunk vele. De hogy ebből mi sült ki a játékban! Először is: a hadrendet tartva csak nagyon közeli helyre tudunk mozogni, mert menet közben a hadrend átalakul japán turistacsoporttá, és utána megint percekig tart, amíg felveszik az alakzatot. Külön móka, ha valami természeti akadály (például hegy) gátolja az aktuális alakzat felvételét, akkor a csapat egyik szárnya feláll, a másik pedig marad turistacsoport. Jó. Még jobb, hogy ezek a természeti akadályok a mozgás közben is hasonló gátló tényezők, így ha nekigyaloglunk egy hegynek, akkor a csapat egyik fele jobbra próbálja megkerülni, a másik meg balra. Ez azért jópofa, mert megállás után a csapat összes tagja ott akarja felvenni az alakzatot, ahol a parancsnok (a zászlós figura) megállt – ha hosszabb hegyről van szó, akkor egy jó darabig ténfereg a túloldalon levő brigád. Nagyon jó. Ennél még sokkal jobb, hogy természetesen akadályt jelentenek a munkásaink épületei, hiszen tényleg teljesen irreális lenne, ha mondjuk egy teljes fegyverzetben lévő bátor lovag mondjuk a sertéshizlalda udvarán foglalna zordon harcállást – így tehát az épületeket még kerülgetik is! Nagyon-nagyon jó! De most jön a legeslegjobb, a realitás csúcsa: a katonák ugyanúgy összeütköznek a jobbágyokkal, a munkásokkal, meg természetesen a többi seregtest katonáival, mint a hegyekkel és az épületekkel, és ilyenkor jön a szokásos tipi-topi jobbra-balra! Mivel kísérletező kedvű gyermek vagyok, csak úgy puszta tréfából szép széles vonalban keresztülhajtottam tíz lovagot és tíz íjászt egy nagyobb városomon, amelyben már vagy ötven munkás és jobbágy szaladgált. Jíhááááá! – az AI lefonta a lábát én meg visítoztam, mert egy negyed óra múlva is ide-oda ténfergett mindenki. Szóval egy kicsit túlzottan reálisra sikeredett a dolog – ennek alapján a Mortal Kombatokhoz is forgalmazhatnának egy mókás perifériát, ami rendszeresen jól orrba veri a bénázó játékost. Ettől a harci rendszertől egy C&C-fan nyilván gutaütést kap, én először nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek, később már csak jópofa "arcade-effektusként" fogtam fel, ami sajátos ízt kölcsönöz.

A seregeknek megvan az a hátulütője, hogy szintén romlik a kondíciójuk, azaz idővel meg szoktak éhezni. Ők viszont katonás fegyelemmel a helyükön maradnak, és nem ugranak be a legközelebbi fogadóba – várják, hogy utánuk hozzák a menázsit (van egy külön kajáltató parancsuk). Az utánpótlás feladata szintén a jobbágyoké, és ennek a parancsnak prioritása van az összes többi szállítási paranccsal – ergo ne a térkép másik végéről hozassuk a kaját, mert addig a városban minden más munka szünetelni fog. Ebből kifolyólag a nagyobb seregeket célszerű kajáltatás után mielőbb harcba küldeni, mert hosszabb tétlenség esetén vagy ők fognak éhen halni, vagy a városlakók, mert nem marad nekik kajájuk.

Szerintem a hadaknál célszerűbb inkább a mennyiségre, mint a minőségre törekedni – különösen elhúzódó partiknál (talányos megfogalmazás: amelyik partinak nincs vége 10 percen belül, az szinte biztos "elhúzódik"). A páncélos lovag ugyan nyilván erősebb, mint mondjuk a hasonló kondícióban levő lándzsahordozó, de az utóbbiakból egy kétszeres túlerő már győzedelmeskedhet, mert az számít igazán, hogy hogyan taktikázunk a csapatokkal. Elsődleges szerepe van ebben a "tüzérségnek", azaz az íjászoknak és a számszeríjászoknak, akik nyílzáporukkal hathatósan támogatják többi csapatunk harcát, az ellenféltől távolabb – kézitusába azonban nem ajánlatos engedni őket, mert az nem az ő műfajuk. Az íjászok automatikusan tüzet nyitnak a látó- és lőtávolságban levő célpontra, az egyéb csapatoknak külön meg kell adni egy célpontot, bár természetesen harcba bocsátkoznak, ha megtámadják őket. A támadás célpontjának meg lehet adni egy ellenséges csapatot vagy épületet is. (Utóbbit előbb felgyújtják, idővel pedig porig rombolják. Ha a ház még nincs lerombolva, akkor a vész elmúltával az építőmunkásokkal kijavítható.) Ha egy csapat összes tagja harcol, akkor parancsot már nem is tudunk kiadni nekik, a program elveszi az irányítást – várhatjuk, hogy legyőzik a gaz ellent, vagy "elhulltanak, mint legjobbjaink a hosszú harc alatt". A legegyszerűbb taktika persze itt is a "sok lúd disznót győz" néven közismert módszer, valamint az, hogy az íjászoktól támogatva és a megfelelő hadrendet választva minél több oldalról támadjuk az ellent. Közelharcban nyilván az a legjobb hadrend, amikor a csapat legtöbb tagja tud egyszerre harcba avatkozni, és – ha ezt a terep engedi – ez a minél szélesebb vonal. A hadrenden kívül természetesen harcban nagy szerepe van annak is, hogy az alakulat merre néz. Az alakzatokat ugyanis ugyanúgy, mint a SM Gettysburg!-ben 45 fokonként lehet forgatni jobbra-balra. Ez különösen az íjászoknál lényeges, akik nem nyitnak tüzet az ellenségre, ha oldalt vagy háttal állnak neki – arról már nem is beszélve, hogy ha akár csak egy-két milicista a hátukba kerül, szépen egyenként felnégyelik őket, ha meg nem fordítjuk vagy hátrébb nem vonjuk a csapatot.

Külön poén, ha az ellenfél gazdaságát támadjuk. Ezt lehet azon egyszerű módszerrel, ha mondjuk a csapatok menázsiját szállító jobbágyai útját elálljuk (ha van rá mód) – ezeket ugyanis hős vitézeink automatikusan lecsapkodják, mihelyt nekik masíroznak. Még jobb, ha egy csapatot (ideális esetben íjászokat) tudunk bejuttatni az ellenfél falujába, mondjuk a fogadóhoz: ennek környékén előbb-utóbb az összes munkása feltűnik, következésképpen ki is lesz irtva.

Az általános stratégiát illetően csak útmutatásokkal lehet szolgálni. Az első csatában a gépi játékos mindig annyi harcost vet be, hogy csak éppen át tudjuk vészelni a dolgot – persze előbb meg kell tanulni, hogy hogyan. Utána hosszas nyühögés kezdődik a gazdaság kiépítésével, ami alatt nem árt feltérképezni egy-két harcosunkkal a pályát, hogy mégis merre van az ellenfél (nem árt az EGÉSZ pályán körbenézni, mert akár 2-3 irányba is támadhatunk – vagy kaphatunk onnan támadást). A gép az első torzsalkodások után elég biztonsági játékot űz: csak akkor támad, ha már sokkal erősebbnek érzi magát – akkor viszont mindent bevet. Ha ezt bevárjuk, akkor legegyszerűbb arra építeni, hogy elsáncolunk 5-6 őrtoronnyal, aztán próbálkozhat, ha akar. A támadó elképzelés érdekesebb, bár van egy olyan hátulütője, hogy rendszerint tökéletesen felállt csapatokkal és legalább 2 őrtoronnyal vár bennünket az ellen. Utóbbiak már eleve garantálnak minimum tíz hullát minden rohamban, ráadásul támadáshoz rendszerint egy hídon kell átbaktatni, ahol eleve nem is fejlődhetnek fel hős hadaink. Ki lehet viszont csalogatni a passzívan várakozó csapatait: ha az íjászok tüzet nyitnak rájuk, akkor mindig támadásba lendülnek, és rövid visszavonulásokkal magunk után vonhatjuk őket olyan terepre, ami nekünk kedvez, vagy éppen a mi csapataink állnak tökéletes hadrendben. Az más kérdés, hogy ehhez elég nagy ármádia szükséges, ráadásul ilyenkor aztán jönni fog az egész brigád. Aludjatok szépen, és káromkodjatok keveset!



VENI, VIDI, DE CSAK VICINÁLIS

Az egyik szemem sír, a másik meg csipás az álmosságtól (a franc ezekbe a félnapos partikba!), de azért mosolyog. Ez a helyzetjelentés azt jelenti virágnyelven, hogy a játék ugyan igen tetszik, de mivel az Élet is roppant kegyetlen, én is jó sokat szapultam idáig. Azon nem lehet vita, hogy a Knights& Merchants szemenszedett plágium, vagy legalábbis a szerzők elég sokat Settlersezhettek bohó ifjúságukban. Ezen nagyon nem is kell csodálkoznunk, mert manapság már a fejlesztők 99%-a abból él, hogy egymás ötleteit átveszegeti szocialista megőrzésre. A Joymania javára legyen mondva, hogy jó helyről loptak, és tulajdonképpen azt is úri módon. Számomra már az is a megdöbbenés erejével hatott, hogy midőn kezembe kaparintottam, próbát tettem vele az irodai hi-tech masinámon (P133, 16 mega RAM, S3-as videókártya) – és láss csodát, 800*600-ban és 1024*768-ban is kiválóan muzsikált a játék! (Jó, mondjuk mikor már vagy 150 mandróm szaladgált ide-oda, kicsit álmos lett az egérkezelés, de a konfighez képest tűrhető mértékben.) Ha már úgyis a grafikánál vagyunk, akkor itt ellőhetünk egy halványzöld rakétát: nem követel 32 megás Voodoo4-es kártyát, mert nélküle is ANNYIRA el van találva, hogy még! Minden egyes kis fickó mozgását a lehető legapróbb részletekig leanimálták: a vincellér a nadrágszárát feltűrve tapossa a szőlőt, a disznók boldogan henteregnek a hátukon, ha kaja áll a házhoz, az unatkozó munkások csendesen szundikálnak az ajtót támasztva, és természetesen mindig az aktuális látképnek megfelelő fröcsögést, röfögést, kopácsolást halljuk. Frankó. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos vigyorog a poénokon. Elméletileg zenének is kellene lenni a játékban, mert ki lehet kapcsolni – az én 0.99-es verziómban nem volt, de hogy őszinte legyek, az állandó hangzavarban nem is nagyon hiányzott. A kezelés a lehető legegyszerűbb, a négy ikonmenüből tulajdonképpen csak az első kettőt (az építést és a prioritásokat), valamint a munkások és a katonák gyártását kell használnunk, a csapatok irányítása pedig szintén sima point&click. Válogatott kukacoskodásaim annak szóltak, hogy egy csudajó játékot 84%-ig csinálták meg, pedig ha az AI-t egy kicsit tovább csiszolják, illetve lehetőség lenne a munkásoknak direkt parancsokat kiadni, akkor talán egy újabb klasszikust kaphattunk volna a kategóriában. Így csak egy frankót egy fekete ponttal (Franco+Nero). A játék legszörnyűbb peche azonban az, hogy szinte egyidőben jelenik meg a Settlers III-mal, azaz annak a játéknak az erősen továbbfejlesztett változatával kell felvennie a piaci harcot, amelynek alapján készült. Az viszont Magyarföldjén a szerencséje lehet, hogy a TopWare hazai disztribútorának jóvoltából TELJESEN magyarítva (a játékban is magyar szöveggel és hangokkal) kerül a boltokba, talán már akkor, mire ezt olvassátok.

CoVboy



„Ég a házunk ég, el ne aludjék, Alabárddal szájon vágtak, s most én vagyok a pép" (Középkori vasbányász mondóka)

knights & merchants

TopWare/Joymania
http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB`RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, SB-kompatibilis

Baromi nehéz, de egyes marhaságaitól eltekintve igen jó kis darab

84%


-10%
Beváltható
a COMPFAIR-en,
az A pavilon 311-es
standján
The Shattered Kingdom
Knights and Merchants
Teljes magyar nyelvű verzió
(Magyar nyelvű szoftver)
• 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
• 1024*768-as felbontás
• 25-nél több épülettípus
• Tízféle katonai egység
• Több mint 10 mesterség
• Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
• Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
• Egyéni játék a számítógép ellen
• Többszemélyes játék max. 6 játékosig IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva
Forgalmazó:
Travelbox–Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315–905
E-mail: tbh@interdnet.hu
TopWare INTERACTIVE
JOYMANIA ENTERTAINMENT

Az autóversenyes játékokon belül a rally mindig is népszerű műfaj volt, elég ha csak a közelmúlt Sega Rallyjára vagy Screamer Rallyjára gondolunk. Ezekben a játékokban már eddig is voltak szépen mozgatott autók és valósághűen modellezett tájak, de ha a szabályokat vesszük alapul nem túl sok közük volt a valósághoz. Valószínűleg a játéktervezők úgy gondolhatták, hogy ellenfelek nélkül nemigen lehet izgalmas számítógépes adaptáció, mert ugyebár az igazi rallyban jelentős időközökkel indítják a versenyzőket, azaz igen ritkán esik meg, hogy találkozik két autó. A valóságban nincsenek összekoccanó autók és bravúros előzések, ellenben van versenyszakaszról szakaszra folyó kőkemény hajsza az idő ellenében. A Colin McRae Rally ezért igen különleges csemege: ebben a játékban most egy ilyen IGAZI rallyban vehetünk részt!

A LEGJOBBAT A LEGJOBBAKNAK

Mielőtt továbbmennénk, először is lássuk, kiről is kapta a játék a nevét. Mint azt a rally-rajongók nyilván jól tudják, Colin McRae jelenleg a világ egyik legjobb versenypilótájaként van számon tartva. Nos, ő nem csak a nevét adta a játékhoz, hanem a tudását is – talán ez a legfőbb garancia arra, hogy a program valóban az autóvezetésről szól. Részt vett a fejlesztés legapróbb fázisaiban is, és az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsik viselkedését, köztük az ő híressé vált Subaru Imprezáját. A készítők külön (és joggal) büszkék az ún. fej-kamerára, amivel "a kocsi belsejében ülve" úgy rázkódunk, sőt úgy nézelődünk, mintha tényleg ott lennénk – esős időben még az ablaktörlő is működik Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindez csak részben újdonság, hiszen a Codemasters programozói a TOCA Touring Car engine-jére építették fel a játékot, amiben pedig már volt valami hasonló.

A híres pilóta mitfárere is szerepel a játékban – vagy legalábbis a hangja. Colin McRae társa, Nicky Grist volt ugyanis az, aki "szinkronizálta" a pályákat; ő az, aki mindvégig "ott ül" mellettünk az anyósülésen, és figyelmeztet minket, milyen útviszonyok várhatóak. A segítségét különösképp díjazni fogjuk, amikor szürkületben vagy éjszaka kell vezetnünk, mert természetesen ilyen pályaszakaszok is lesznek.

Colin McRae eredeti kocsiján kívül még 13 másik híres rally autó szerepel a játékban, melyek kialakításánál szintén eredeti adatokat vették figyelembe, az információkat maguk az autógyárak szolgáltatták. A gépeket az alkotók három csoportba szedték, melyek a kocsiválasztásnál aszerint válnak aktívvá, hogy milyen nehézségi szintet választunk. Amikor a játékot elsőnek indítjuk, kezdetben még csak az első két nehézségi szint választható, ezekhez négy-négy gépcsoda tartozik: egyrészt Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, és Toyota Corolla WRC a középső szinthez; másrészt pedig Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2, VW Golf GTI Kit Car és Skoda Felicia Kit Car a kezdőknek. Később (ha majd megnyerjük a két bajnokságonként beadott szuper-speciális pályákat, illetve ha megkapjuk az expert fokozatot) lesznek új autók – lesz például majd egy régi Ford Escort MK II, aminek mondjuk nem sok hasznát vesszük, ellentétben az Audi Quattroval, ami viszont bivalyerős gépezet. (Szerepelnek még: Ford RS200, Lancia Delta Integrale, Toyota Celica GT4 WRC, és végül egy futurisztikus típus, a Millenium 4 Rallye.) A szuper-speciális helyszíneken egyébként egy fajta különleges "dupla" pályákon kell "párbajoznunk", melyeknek a másik sávjában Colin McRae indul ellenünk!

A GRAFIKA

A Touring Car engine-je jelentősen fel lett tuningolva, és ez bizony nem csak reklámszöveg. Az autók rendkívül formások, némelyik típusnál 450 poligon biztosítja a szép gömbölyű felületeket. Ráadásul ezek a gyönyörű autók természetesen összetörnek, roncsolódnak. A kisebb ütődésektől csak a lámpabúrák törnek be, egy nagyobb borulás után viszont meggörbül a motorháztető, és egyéb horpadások keletkeznek. A program egyfolytában figyeli, hogy hol és milyen intenzív sérülések érik az autót, s eszerint számítja ki a deformálódást, azaz – mint minden egyéb – ez is nagyon valósághű. Sőt, a fényezés még koszolódik is! A száraz időben a por csak lassacskán rakódik le, viszont ha sárba gázolunk, már akár a rajt után is tiszta mocsok az autó hátulja. A járgányunk árnyéka is hibátlan, ami a nap állásának megfelelően, a napsütés erősségétől függő kontúrokkal rajzolódik ki a talajra. A készítők persze a 3D-kártyák tudását is kiaknázták: klasszul csillognak az ablaküvegek, elvakít minket a szikrázó napfény, stb. A felvert víz vagy a porfelhő effektusa mondjuk elég egyszerű, de ettől függetlenül nem rossz.

A VERSENYEK

Minthogy ebben a rally-játékban most nincsenek "kézzel fogható" riválisok, értelemszerűen a terepnek kell biztosítania az izgalmakat. (Persze azért ott vannak az ellenfelek, hiszen az egyes szakaszoknál a többiek részidejéhez viszonyítva írja ki a gép a helyezésünket.) Arról már előre biztosíthatok mindenkit: unatkozni nem fog senki. Nyolc országban összesen 48 útszakaszon hajthatunk keresztül, de szerintem már az új-zélandi rally – kavicsban és sárban bővelkedő – hat szakasza is le fog izzasztani mindenkit. A többi helyszínre a bajnokság (Championship) teljesítésével juthatunk – a továbbjutáshoz az adott nemzeti bajnokságban benne kell lennünk az első hatban. Amíg tovább nem jutunk, a többi játékmódnál sem választható több pálya – még az időmérő futamoknál (Time Trial) is csak az első négy helyszín egy-egy pályája aktív. Siker esetén először a napsütötte Görögországba jutunk, aztán a hófödte Monte Carloba, majd Ausztráliában csapunk jókora porfelhőket, aztán jönnek Svédország jeges hegycsúcsai, majd Korzika hegyvidéki útjai, legvégül pedig Indonézia és Anglia erdeiben is kieresztünk egy kis benzingőzt. A terep – bár csak kitalált útszakaszokról beszélünk – mindenhol roppant realisztikus, azaz van úgy, hogy percekig csak fákat látunk, aztán viszont jön egy-egy ház, egy útlezárás, néhány bámészkodó, esetleg egy külszíni fejtéses kőbánya, stb.



Valami rátojott a Toyota. (Ez nyelvtanilag ugyan nem helyes, de szóviccnek elmegy.)



Kiskapuk mindig vannak – még Ausztráliában is




McRae felügyelő videók segítségével oktatja a kezdő rallyversenyzőket



Göröghonban szokás szerint szikrázik a napfény. Az utak viszont porosak

Attól függően, hogy milyen viszontagságok fogadnak minket, illetve milyen a vezetési stílusunk, két szakaszonként mindig állítgathatunk az autónk tulajdonságain, illetve javíttathatjuk az elromlott alkatrészeket. A dolog szépséghibája, hogy az ilyen szüneteknél mindössze 60 percből kell a szerelőinknek gazdálkodni, vagyis nem biztos, hogy mindenre jut idő. Ha mondjuk túl durván bántunk a járgányunkkal, és a motor teljes generálozásra szorul, az már kapásból egy óra. Ez persze roppant kényelmetlen, hiszen még a kerékcsere is 3 percet vesz igénybe – pedig hát az útviszonyoknak megfelelő gumi nélkülözhetetlen. A gumi típusát az időjárás-jelentés alapján választhatjuk ki. Hogy várható-e eső, vagy hogy fel van-e ázva/le van-e fagyva az út, azt a View Stages opcióra kattintva olvashatjuk el.

A gumicsere (Tyres) alatt a felfüggesztés típusán módosíthatunk (Suspension). Én speciel a keményebb felfüggesztést szeretem: kevésbé sodródik az autó, igaz, egy nagyobb bukkanóra ráhajtva könnyedén fejre lehet állni. A fékek típusa (Brakes) szintén kihatással van az autó úttartására: hátul vagy elöl állítva a fékeken alul- illetve felülkormányozottá tehetjük a járgányt. A kormányzás érzékenységét gondolom nem kell magyarázni (Steering), a váltó áttételét pedig ki-ki ízlése szerint állítsa be – mondjuk a végsebességgel szemben általában a gyorsulást érdemes előnyben részesíteni, hiszen mindegyik pálya bővelkedik kanyarban.

Az imént felsoroltak alatt találjuk azokat a dolgokat, amik elromolhatnak (elektromosság, kormánymű, fékek, motor, sebességváltó), mellettük a számok jelentik, mennyi idő kell a megjavításukhoz. Lehetőleg óvni kell tehát a gépünket, hiszen egy alig gyorsuló, a hármas sebességet már nem kapcsoló, balra elhúzó ronccsal szinte még célba érni is lehetetlenség, nemhogy győzni!

Ha nem bajnokságot, csak egy különálló rallyt indítunk, a játékban több emberi játékos is részt vehet, ugyanis az osztott képernyős két játékos és a nyolc résztvevős hálózati játék is biztosítva van. Versenyezhetünk a rally szabályai szerint, de akár Arcade-módban is, ahol – mint a játéktermekben – lökdösődni is lehet.

Aki esetleg úgy érzi, még nagyon kezdő az autóvezetés terén, az jobb lesz, ha először iskolába megy. A Rally School nagyon ötletes része a programnak: egy tanterembe kerülünk, ahol először is egy videofilmet nézhetünk meg Colin McRae kommentárjaival. A filmen a mesterünk bemutatja az aktuálisan teljesítendő pályát (állati jópofa, ahogy az eseménytelen részekbe beleteker Colin bá'), majd mindezek után az elmondottakat magunknak kell a gyakorlatban is végrehajtanunk. Irány tehát a gyakorlópálya és az oktatókocsiként funkcionáló Skoda, és máris lehet a gázba taposni. A feladatok teljesítésekor természetesen fő a gyorsaság, de azért persze a bójákra is ügyelni kell, nemkülönben nyílt terepen pedig az úttartásra. Ha végeztünk, a mesterünk tízes skálán pontozza a teljesítményünket: mennyire voltunk pontosak, akkurátusak, mennyire törtük össze a kocsit, milyen volt a sebesség, hogyan fékeztünk, na és persze mennyire figyeltünk az utasításokra. Ha jó az átlag, átmegyünk a vizsgán és jön a következő feladat, ha nem, megbukunk és jön az ismétlés. A gyakorlófeladatokból is három nehézségi szint (három csoport) van – természetesen egyre keményebbek.



Az ábra is tanúsíthatja azt az évezredes népi tapasztalatot, hogy a hó csúszik



Aha. Úgy tűnik, zsákutcába kerültem



Egy "impresszív belső nézeti kép". Most – külön nektek – ablaktörlőkkel

McRAE
LLY



ÉRTÉKELÉS

Nagyon úgy tűnik, hogy a Codemasters a Touring Car után most a rally műfajban is valami fergetegeset alkotott. Az autók hangja, ahogy a motorféknél visszadurrognak, vagy a szerszámok csörgése, amit a box menüjében hallhatunk – ezek az apró részletek azok, amik olyan eszméletlen hangulatot árasztanak. A kocsik viselkedését tekintve pedig – ahogy rugóznak a kerekek és csapódik a kasztni – csaknem tökéletes a játék! Igaz, a futamok után a külső nézeteknél valahogy nem teljesen hibátlan a kerekek mozgása, és ezért kicsit olyan mintha repülne az autó – ez talán a Sega Rallyban némileg jobb volt. Az is meglehet, hogy a háttérgrafika a Screamer Rallyban kicsit változatosabb volt, de persze ott jóval kevesebb is volt a terep. Ha már így a végén nekiálltam kukacoskodni, akkor nekem az sem nagyon tetszett, hogy az ideiglenes nylon-korlátokról lepattan az autó. A kifogásaim ezzel el is fogytak, de felsorolhatok azonban akármennyi ilyen mondvacsinált negatívumot, egy dolog biztos: ha az összképet nézzük, jelenleg nincs jobb rally-szimuláció a Colin McRae Rallynál.

V.Z.

colin mcrae rally

Codemasters
http://www.codemasters.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, 3D-kártya, Win95,
Ajánlott: P200, 32MB RAM

Az igazi rallyhoz még egyetlen játék sem állt ilyen közel

92%

Hardwar

Elite a négyzeten

Ha akad játék, mely rászolgált a "legendás" jelzőre, akkor minden bizonnyal az Elite az. Jómagam még csak megbecsülni sem tudnám, hogy mikor is hozott össze a jószerencse a kereskedős/űrhajós játékok eme ősatyjával. Talán tíz-tizenöt éve? Mindegy, ha a pontos dátumra nem is emlékszem, magát a játékot...akarom mondani JÁTÉKOT a mai napig nem felejtettem el. A minap is, mikor CoVboy főszerkesztő úrral (a múltkor óvatlanul megemlített valami Populous3 béta-verziót, úgyhogy fő a tisztelet...) elkezdtünk a Hardwar-cikk leadási idejéről tárgyalni, beszélgetésünk néhány mondat után vidám nosztalgia-délutánba fulladt. Tán mondanom se kell, hogy a fő téma az Elite volt. Ebből már sejthető, hogy pontosan miféle játékstílust céloztak meg a Hardwar alkotói. Egész pontosan megkísérelték a klasszikus Elite-stílust és a 3D-s gyorsítókártyák képességeit egyetlen játékban ötvözni. Márpedig a Subculture óta tudjuk, hogy az efféle próbálkozásokra érdemes nagyon odafigyelni...

Nos, ha a Subculture annak idején nagy durránás volt, akkor a Hardwar maga a Kövér Berta. S ezt nem feltétlenül dicséretnek szántam: a program olyan hihetetlenül hosszú és összetett, hogy már az első pár óra valósággal letaglózott. Mondhatni Elite az elitnek – ahol elit alatt az űrhajós/kereskedős játékok legmegátalkodottabb szerelmeseit értem. Holott a játékban nincsenek is űrhajók, de még csak űr sem. A helyszín ezúttal a Titán, naprendszerünk egy különösen kietlen holdja. Egykoron hatalmas ércmezők terpeszkedtek a felszín alatt, így mammutcégek egész sora alapított itt bányászkolóniákat. E kolóniák hamarosan egyetlen gigászi várossá nőttek össze, mely a sokatmondó Hiú Remény nevet kapta. Ebből már gyanítható, hogy azért akadnak gondok a Titánon. Példának okáért az Ércmezők kimerülése határozottan kellemetlenül érintette az ittlakókkat, mivel az alapító társaságok szépen visszaköltöztek a Földre, telepesek ezreit hagyva az egyre lepusztultabbá és szegényebbé váló városban. Eme kevéssé idilli állapot már bő 200 éve tart, s ez idő alatt Hiú Remény lakói szinte teljesen elkorcsosultak – minden szempontból. Hősünk eme kellemes kis város egyik kevésbé vérbajos polgára, aki szent és tiszta célt tűzött zászlajára: minél előbb elpucolni a fenébe.



Kistotál a Titán bíborszínben játszó naplementéjéről – köd és fényeffektekben nincs hiány

Hiú remény...

Mármint a gyors távozás, mivel a kezdetekkor egy rozoga Mothtal és 10.000 dollárral vágunk neki a nagyvilágnak. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy kereskedőként, fosztogatóként avagy fejvadászként óhajtjuk életünket leélni – ettől függ ugyanis induló felszerelésünk. A rutinos játékos természetesen a fejvadászat szép mesterségét választja, mivel a meggazdagodás leggyorsabb módja természetesen ezúttal is embertársaink legyilkolászása. Először is ejtenék néhány szót ezekről a Mothokról, melyek a közlekedés legszalonképesebb módját jelentik a Titánon. Akadnak ugyan talajközeli járművek is (értsd kocsik), ám a Mothok, mint repülő szerkezetek lényegesen használhatóbbak. Amúgy napenergiával működnek, így folyamatosan töltődnekk pajzsaink és fegyvereink – már amennyiben nappal van. Az éjszaka viszont elég kínos napszak, mivel

a) infra nélkül legfeljebb az Erőre hagyatkozva navigálhatunk,

b) pajzsunk igen hamar zéróra redukálódik. Ez utóbbi probléma megoldását a Fénykutak (kerti zuhanyozóra emlékeztető objektumok) jelentik, ezek alatt leállva szépen feltölthetjük a Moth napelemeit. A Fénykutakon kívül úgy 999 (az esetleges reklamációkat megelőzendő: nem számoltam meg) különféle épület akad még a Hardwarban, így ezek részletes ismertetésétől eltekintenék. Eleinte úgyis csak a teljes zavarodottság állapotában fog kószálni fel-alá a játékos, mivel a bebarangolható terület egyszerűen hatalmas. Egy idő után aztán szép lassan fel lehet fedezni a szokásos kereskedelmi vonalakat, s ezek mentén ingázva össze lehet szedni annyi pénzt, hogy fölfejlesszük járművünket. Csakis eztán, a várost megismerve (s némi pénzmag



Video-betétekben szintén nem szűkölködik a játék, bár némely szereplő színészi képességeit inkább nem minősítem

birtokában) érdemes a küldetésekkel megpróbálkozni. Néhány napos szenvedés után aztán némi kalandszál is felbukkan a játékban (né-


Az efféle szép nagy pukkanások általában komoly vérdíjat jelentenek – csak épp a mi fejünkre


Hát, némelyik tereptárgy kidolgozottsága azért még hagy maga után némi kívánnivalót

hány földönkívüli lénnyel egyetemben, ami igen érdekes fordulatokat eredményez) – szóval mindenki készítsen ki bőséges hideg élelmet a monitor mellé.

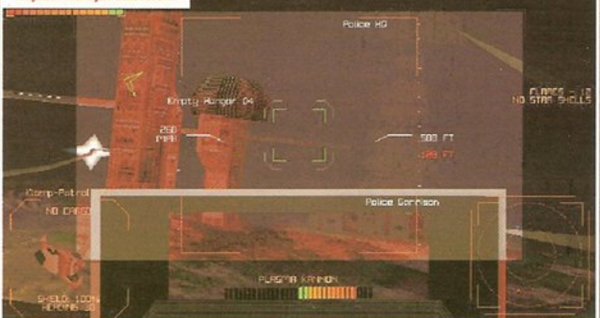
Magáról az irányításról és légiharcról csak annyit, hogy a kissé riasztó műszerfal ellenére is rendkívül egyszerű és könnyen kezelhető Mothunk. Először is a befogott célpont eltrafálásában a program is segédkezik, egy kellőképp fejlett célkereső program birtokában még a legfürgébb ellenfél sem jelenthet gondot. Gépünk számítógépes rendszere ugyanis folyamatosan fejleszthető, így például a bedokkolást és a pajzsok újratöltését is alaposan meggyorsíthatjuk. A kézikönyv egyébként valami olyasmit is emleget, hogy ez egyfajta könnyítés a kevésbé rutinos játékosok számára – szerintem viszont minden épeszű ember a lehető leghamarabb beszerzi ezeket a hasznos kis segédprogramokat. Egyébként a célkövető rendszerbe bármilyen ismert objektum/épület/ellenfél adatait betáplálhatjuk, így némileg egyszerűbbé válik a navigáció. Hopp, nem szóltam még a kráterekről, melyek között mindenféle alagutakon át közlekedhetünk. Hiú Remény annak idején e hatalmas kráterek mélyére épült, s ezek között csakis ezeken az alagutakon át közlekedhetünk. Csak dicsérni tudom az alkotókat ezért az ötletért, hisz így a gigászi játéktér ellenére sem zabál föl a program több száz megát a winchesterről... Annyit még megjegyeznék, hogy sikeres ügyködésünk titka nem abban rejlik, hogy minden repülő objektumot azonnal szétlövünk. Először is a program nem igazán támogatja az efféle műveleteket, már a kezdetekkor is összeakadhatunk állig felfegyverzett, profi fejvadászokkal. Arról nem is szólva, hogy az efféle kilengések hatására a rendőrség bírságot ró ki szerény személyünkre, amit a legközelebbi őrsön érdemes rögtön be is fizetni. Ellenkező esetben ugyanis jön az ilyenkor szokásos vérdíj, s a már emlegetett fejvadászok immáron szó nélkül nekünk rontanak. Amúgy van egy hihetetlenül ötletes és eredeti trükk az efféle kellemetlen látogatók lerázására: csatoljuk le a rakteret és adjunk gázt – vadászainkat ez a kis "megvesztegetés" általában meghatja...

A GONDOK

Ami magát a játék alapötletét és méretét illeti, hát le a kalappal a szerzők előtt. Jómagam valósággal beleszerettem a Hardwar (nem is olyan) enyhén cyberpunk-ízű világába – csak épp ez beletelt egy kis időbe. A játék ugyanis nemcsak végtelenül hosszú, hanem helyenként végtelenül lassú is. A már emlegetett kalandszál például csak sok napi játék után kezd feltűnni, de helyenként maga a cselekmény is igencsak vontatott. Példának okáért taxit rendelve két-három percig álldogálhatunk idegesen a hangárban, míg megérkezik a vágy sárga tárgya. Mármint való időben értem a két-három percet, s ilyenkor biza jól jön egy kis olvasnivaló... A játéktér méretéből fakadóan a fel-alá repkedéssel is iszonyatosan sok idő elmegy, s a kies Titán felszíne nem nyújt oly csodás látványt, hogy ezt feledtesse.


Hohó, ott alant valami furcsa jószág sunnyog!

Apropó, ha már a grafikánál tartunk! Lehet, hogy bennem van a hiba, de az elmúlt egy-két hónapban megjelent programok többsége ezzel nem igazán büszkélkedhet – s ez sajna igaz a Hardwarra is. A Forsakennel viszonyítva például egyenesen siralmas a helyzet, pedig a két játék megjelenése között azért eltelt pár hónap. Igaz ugyan, hogy a Hardwar maximálisan kihasználja a különböző 3D-s kártyák lehetőségeit, a különféle ködeffektől kezdve egészen a háttérből elővillanó villámokig van itt minden. Mindez szép és jó, csak épp nem ellensúlyozza a grafikus hihetetlen tehetségtelenségét. Ilyen ronda és fakó textúrákhoz például rég volt szerencsém, s mindennek tetejébe némelyik objektum még súlyos poligonhiányban is szenved... Ami a gépigényt illeti, az többé-kevésbé megfelel a műfaj nem hivatatlos szabványának: P200, gyorsítókártya és 32 Mb Ram erősen ajánlott. Magunk között szólva szerintem ez egy kissé optimista becslés, PII alatt szerintem igen gyengén muzsikál a Hardwar. Hiába, a változás szele...


Kezdődhet a H.U.D.-el hadd – ennél idétlenebb szóvicc hirtelenjében nem jut eszembe...

A MÉRET A LÉNYEG

Egy biztos: aki hosszan, ismétlem: HOSSZAN tartó szórakozásra vágyik, az nyugodtan szerezze meg a Hardwart, nem fog benne csalódni. Egy kicsit csúf ugyan, egy kicsit vontatott ugyan, ám megvan benne az a bizonyos megfoghatatlan valami, ami naggyá tesz egy játékot. Ennek ellenére fenntartom, hogy az Elite-nek mind a mai napig nem született méltó utódja, holott számos cég próbálkozott ebben a műfajban. A Hardwar mindenestre egy határozottan ígéretes próbálkozás volt, még ha akad is egy-két bosszantó hiányossága. Jut is eszembe, idő és egyéb milliomosok akár hálóban is nyomulhatnak ugyanazon a világon, folyamatosan versenyezve. Sajna ezt a lehetőséget nem volt alkalmam úgy istenigazából kipróbálnom, de határozottan ígéretesnek tűnik. Szóval internetterek, előre!

T.J.


Íme egy öngyilkosjelölt fejvadász, aki még nem tett le a frontális rohamokról

hardwar

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

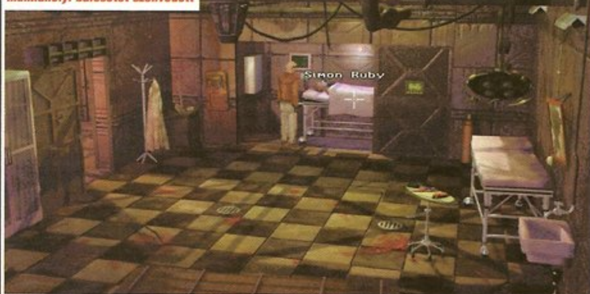
Elite-fanoknak kötelező darab

88%

Cyberpunk parádé

Az adósságot illik megfizetni, főleg ha egy becsületbeli adósságról van szó. Így gondolja ezt Joshua Reev is, máskülönben nem is vállalta volna el a legújabb megbízatását. Mint magándetektív, ugyan már hozzászokott a veszélyes helyzetekhez és az ezekkel járó kiemelt tiszteletdíjhoz, ám ezúttal nem erről van szó. Hugh Martens sosem felejtette el emlékeztetni őt az öt évvel korábbi eseményekre, mikor is még mindketten a Nemzetközi Rendfenntartó Hadseregnél szolgáltak. Hugh volt a parancsnoka annak az operációs csoportnak, amihez Joshua is tartozott. Utolsó bevetésükön hősünk majdnem otthagyta a fogát – csakis Hughnak köszönheti az életét.


A szociális háló száz év múlva is enyhén lyukacsos lesz, de két üveg pia mindig jelentősen javítja egy hajléktalan közérzetét



Simon nevű elődünk enyhébb munkahelyi balesetet szenvedett

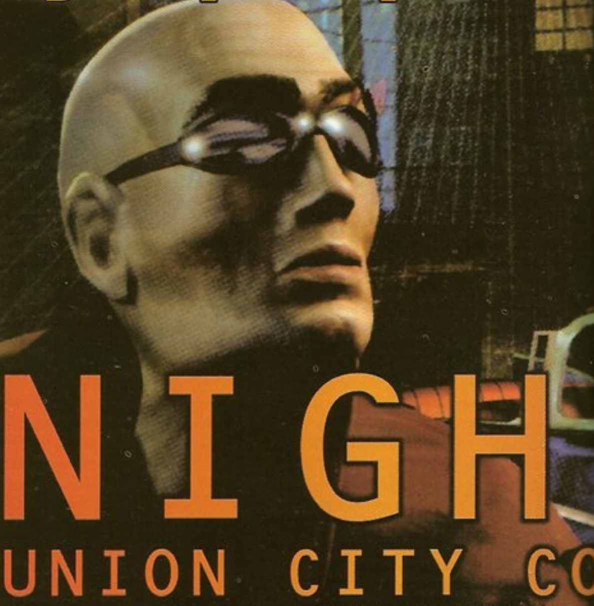

Joshua ugyan nem a legszebb játékhős – de az elektronikában azért otthon van. Vagy mégsem?

Azóta már évek teltek el, jelenleg 2099-et írunk. Hugh Martens igen sikeres politikai karriert futott be: mostanság ő a polgármester az Új Világ Egyesült Államainak a fővárosában. Az emberiség élete az utóbbi 100 évben sokat változott, és ezek a változások főként ennek az országnak, és ennek a városnak voltak köszönhetőek. A tudomány segítségével olcsó és hatékony energiaforrásokat találtak – szóval úgy tűnt, minden a megfelelő irányba halad. Vagy mégsem?!

A fejlődés jelentős hatalommal ruházta fel a legnagyobb multinacionális cégeket, minek hatására a kormányok helyett arctalan bürokraták kerültek az országok élére. (Ami nem feltétlenül baj – C) Az egyik legnagyobb ilyen cég a Genesis, ami szinte minden jelentősebb iparágban érdekelt: szállítmányozással, energiakitermeléssel, gyógyszergyártással és lézertechnológiával egyaránt foglalkozik.

Sok éven keresztül békében élt a világ ebben az új rendszerben, ám ez csak a felszín volt: valójában a tökéletes közömbösség és fásultság tartotta fenn a rendet. És most a küszöbön áll a Cyberspace, kétségtelenül az évszázad legnagyobb találmánya – természetesen ez is a Genesis jóvoltából. A Cyberspace segítségével bárki könnyedén kommunikálhat az egész világgal, anélkül hogy kimozdulna a szobájából. Dolgozni, vásárolni, szórakozni – mindent el lehet végezni a cybertérben, amit csak el lehet képzelni.

Valakiknek azonban úgy tűnik, "szúrja a szemét" a Genesis. A fővárosban, Union Cityben egy ideje gondok vannak. Valamiféle rebellis szervezet romboló akciókat hajt végre a város legnagyobb ipari létesítményeiben. Legutóbb épp a Genesis Cryogenic Enterprise egyik tulajdonát robbantották fel. Mivel a Genesis volt Martens legnagyobb támogatója a választásokon, ezt – mint polgármester – nem hagyhatja válasz nélkül. De vajon mi és ki áll a merényletek mögött? Ki az, aki a szálakat a háttérből mozgatja? Joshua kalandjából majd kiderül – erről szól a Team 17 gondozásában megjelent Nightlong.



A KÜLDETÉS

A játék első indításakor egy igen tetszetős renderelt intro mutatja be a két régi barát találkozását. Egy kihalt gyártelepen várakozik Joshua, amikor is az elnöki limuzin megérkezik az égből és nyílik a hátsó ajtó. Miközben hőseink áthajtanak az esti fényekben pompázó Union Cityn, Martens tisztázza, mi a feladat: Joshuának be kell szivárognia a terroristák közé. Segítségképpen kap egy mesterséges múltat: a rendőrségi nyilvántartásban mint körözött bűnöző fog szerepelni. Az állítólagos múltja szerint biztonsági őrként dolgozott New Orleansban a Genesisnél, ahonnan néhány értékes dokumentumot elcsórva tűnt el.

Martens tulajdonképpen azért kéri most Joshua segítségét, mert a saját legjobb ügynöke csődöt mondott. Hősünk elődje, Simon Ruby újságírónak adva ki magát próbált a szervezethez közel jutni, de az utóbbi néhány napban abszolút nem hallottak felőle semmit – szóval valami komoly gáz lehet vele. A nyomozást Ruby kontaktjainál érdemes megkezdeni: az utazás végén a limuzin Ruby lakásánál, egy toronyház tetején landol.

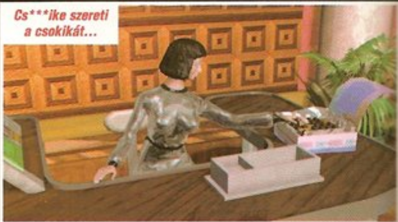
Első lépések a cybertér felé – a valóság egy kicsit képhibás

HELYZETKÉP EGY LEHETSÉGES JÖVŐRŐL

Amint az intro véget ér, mindenféle vágás vagy képernyőváltás nélkül miénk az irányítás, tehát a játék teljes egészében komputer-grafikával készült. Az akció menete "mutass oda és kattints rá" megoldású, azon belül is a legegyszerűbb típus, azaz még irányítópanel sincs. Miután gondolatban most már mindenki elhelyezhette a programot a kalandjátékok alfajai között, rátérnék a részletesebb elemzésre.

Habár jómagam jobban kedvelem a LucasArts féle rajzfilmes külsejű kalandokat, ezúttal nagyon tetszettek a renderelt helyszínek és szereplők. A Trecision grafikusai nagyon kitettek magukért. Az eddigi renderelt kalandokból (legalábbis a legtöbbjükből) hiányoztak a hiteles karakterek, és főként az életszerű helyszínek. Mindegyik sci-fi történetben egy kaptafára készült, darabos mozgású szuperhősöket alakíthattunk, a háttereken pedig halál pontos derékszögekben álltak a tükör sima falak. A mesterséges computer-grafika túlzottan mesterséges helyszíneket és szereplőket termelt ki – ergo (számomra) teljesen személytelenné és érdektelenné váltak ezek a játékok.

A Nightlongban ezzel szemben – bár a jövőben játszódik – minden olyan hiteles, mintha csak időutazást tennénk. Szemetesek az utcák, elhanyagoltak a házak – a parkolóban például egy kidöntött kerítés tanúskodik arról, hogy valaki többet ivott a kelleténél. A nagyvárosi éjszakában folyik az


Cs***ike szereti a csokikát...

élet: autók suhannak el a magasban, s mindenütt neonfények villognak, sőt óriás képernyős televíziókon futnak a reklámanyagok. A grafika részletességére jellemző, hogy néhol még a házak ablakaiban is felsejlik egy-egy alak. De ha netán a természetbe tévedünk, ott sem romlik a látvány: a tenger hullámzik, az éjszakai égbolton egy hullócsillag cikázik át, stb. Mondanom sem kell: a remek helyszíneken a háttérzajok is biztosítva vannak. Külön ki kell emelnem az árnyékokat is: Joshua sziluettje pontosan úgy vetődik a talajra, ahogyan kell – ha több helyről van megvilágítva, több árnyék is!

A grafika stílusa is különleges. Dicséretes, hogy a tervezők nem simán a Blade Runnert másolták le, hanem egyedi ötletekkel rukkoltak elő. Jópofa például, hogy az autók a '60-as évek stílusjegyeit viselik magukon – leszámítva persze azt, hogy nincs kerekük.

Aztán egy újabb jópont az is, hogy egy teljesen hétköznapi figurát irányítunk. Joshua Reev távolról sem egy Adonisz típus: a 32 éves magándetektív tar feje és sötét napszemüvege hűen tükrözi a cinikus személyiségét. Hősünk minden mozdulata nagyon emberi: ha például megvizsgálunk egy tárgyat, azt meg is fogja, sőt sokszor meg is billegteti – valóban kontaktusban van a háttérrel. A videojelenetekben még az arcjátéka is nagyon kifejező. Mulattató például, hogy milyen képet vág akkor, amikor a cyber-térben lelő egy farkasembert, és az nem óhajt meghalni. De sorolhatnám a többi karakter személyiségét is. A nemtörődöm, hanyag őröktől kezdve, az ellenállás eszelősen gyanakvó vezetőjéig minden egyes mellékszereplő egyéni vonásokkal rendelkezik.

LONG
SPIRACY

A NYOMOZÁS MIKÉNTJE

A grafika persze önmagában kevés lenne a kellő összképhez – szükséges még a változatos cselekmény is, ami szerencsére szintén nem hiányzik a Nightlongból. Hol egy üveg bort kell elcsórnunk egy pincéből, hol egy kódot kell feltörnünk – mindig más és más kihívás. Ennek ellenére mégsem nehéz a játék, mert mindenütt nagyon logikusak a megoldások, és sosincs olyan, hogy mondjuk több tucat képernyőt kell visszagyalogolnunk egy véletlenül elfelejtett tárgyért. Az is sokat segít, hogy a tárgyakat vizsgálva Joshua mindig elejt egy-egy utalást, mi lehet az aktuális probléma megoldása – vagy ha esetleg közel járunk a megoldáshoz, akkor mit kéne még csinálnunk. Teszem azt, van például egy tavacska, ahol el kell terelni a piranhákat ahhoz, hogy hozzáférjünk egy rácshoz. Ha csak simán megpróbáljuk rázni a rácsot, a piranhák hamar visszatérnek, és emberünk megjegyzi, hogy még az elterelő hadművelet előtt valahogy el kéne távolítani a lakatot.

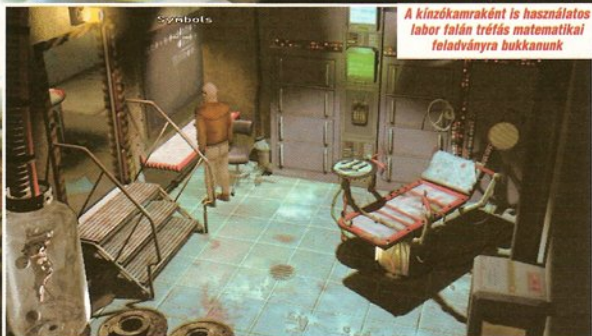
Az irányítás annyira egyszerű, hogy az szerintem már tökéletes. A bal egérgombbal mászkálhatunk, illetve átvizsgálhatjuk a tárgyakat, a jobb gombbal pedig cselekedhetünk. Rendkívül ötletes megoldás, hogy a jobb gomb ezen kívül még az utak lerövidítését is szolgálja; ha rákattintunk vele a "kijáratokra", gyaloglás nélkül mozoghatunk a képernyők között. Persze ez nem mindig működik: például a metrónál amíg nem sikerült rájönnünk, hogyan keljünk át a sínek fölött, a túlsó kijáratra való kattintás hatástalan marad. A hősünk által felvett tárgyak a játéktér alatt jelennek meg, de csak akkor, ha odavisszük a mutatót. Ha egy sornál már több tárgy van nálunk, a széleken megjelenő nyilakkal görgethetjük a listát jobbra/balra. A billentyűzetet tehát egyáltalán nem kell használni – leszámítva az állásmentést/töltést, aminek a menüjébe az Escape-pel léphetünk.

A játékmenettel kapcsolatban csupán egyetlen apró kifogásom van: nem nagyon szerettem azokat a helyszíneket, ahol túl távolról látjuk az emberünket. Az átvezető képsoroknál még csak-csak tudom díjazni az ilyen beállításokat (mondjuk egy terem monumentalitásának a demonstrálásához), de hogy egy hangyányi emberkével kelljen még nála is apróbb dolgokat megkeresnem – ezt valahogy nehézkesnek találtam. Mondjuk a gép szerencsére kiírja azoknak a (használható) tárgyaknak a neveit, amikre rámutatunk, szóval a végigjátszás szempontjából végül is ez sem hátráltatott.



A börtönbe való betörés már önmagában is nagy ötlet – de hogy ez egy kígyó útján történjen, az már a logika csúcsa!


A vizet nem elég lágyítani! Bele kell önteni a csatornába...



A kínzókamraként is használatos labor falán tréfás matematikai feladványra bukkanunk

KÉT ÉJSZAKÁS KALAND

A Nightlong – összegezve az elmondottakat – egy izgalmas feladatokban bővelkedő, és könnyen kezelhető játék. Ha még ehhez hozzávesszük a fordulatokban gazdag történetet is (akiről azt hittük, hogy barát, arról a végére kiderül, hogy ellenség és vica versa), akkor világossá válik, miért ajánlom ezt a játékot bárkinek szívesen. Ez a kalandjáték valóban kalandos, váratlan eseményekkel, hús-vér szereplőkkel, pompás rendezéssel. A történet hosszúsága is korrekt: nekem például (nem akarok nagyképű lenni de) mint gyakorlott kalandornak két "night long" is eltartott a három CD, ami ebben a műfajban nálam már elég jó átlagnak számít. A személyes vélemény helyett azonban egyesek talán inkább egy végigjátszásra lennének kíváncsiak. Nos, ha az Isten is úgy látja jónak (ami alatt természetesen a főszerkesztő urat kell érteni), akkor a Cinkelt Lapokban olvashattok valami megoldásfélét.

Vári Zoltán

nightlong

Microprose/Team 17
http://www.trecision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95/98, DirectX5.0 kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Fordulatokban gazdag cyber-történet nagyon szép grafikával

92%

KKND 2 KROSSFIRE

Óh, Istenem, Billy, ez nagyon jó...! – hangzott fel Monica ajkáról az önfeledt kiáltás. Testük a pillanat hevében szinte egybeforrt. Egyikük sem vette észre, hogy a férfi zakójának zsebe elfordítja a kis kulcsot, miközben a nő tűsarkú cipője hegyével megnyomta a kis piros gombot. A titokban flörtölők kéjes izgalma még azt sem vetette velük észre, hogy több óriási tűzcsóva hasít az ég felé...

A világ túlsó felén, fehér, hagymakupolás háztetők, és szikrázó hóesés közepette Borisz az aznapi második üveg Anti-Gorbatchov vodkáját fogyasztotta ezekben a percekben. Szokatlanul erőtlennek érezte magát ezekben a napokban, talán a kánikulai meleg (– 40 fok), talán a hiányzó farkasüvöltés zavarta. Úgy érezte, hogy kibírhatatlan álmosság gyötri, melynek nem képes ellenállni – feje lecsuklott a mellére, miközben elernyedő keze az üveg tartalmát kiöntötte az előtte heverő kapcsolókkal teli táblára. Sem a táblán keletkező szikrákat nem látta, sem a rakéták indulását jelző iszonyatató dübörgést nem hallotta már...

Kétezervalahányban a Föld egy atomháború utáni világ siralmas képét idézi. A hajdanvolt óceánok feneke is immár olyan éghajlatú, melyet a világégés előtt élők a "Beduinoknak való ez!" felkiáltással illettek volna. Az életnek szinte semmi nyoma, csak a viharos szél nyikorogtatja a romvárosok utcáin a megkopott táblákat...

Ha az előzmények nem is szóról-szóra (a bevezetőben említett nevek bármiféle egyezése létező személyekkel pusztán a véletlen műve), de a környezet mindenféleképpen a KKND 2: Krossfire alaptartozéka. Az atomháború után három faj küzd a kiégett világ feletti hatalomért (csak azt tudnám, mit kezdenek majd vele, ha már megvan): az első túlélők az emberi faj maradványai, akik bunkerekben vészelték át a nehéz időket. Második versenyzőink a mutánsok – igen érdekes elegyet képeznek az egykori humanoidok és a Földön egykoron élt többi szerves élőlény közt, némi gépesített beütéssel. Végül, de nem utolsósorban a robotok – ők az eseményeket figyelve úgy döntöttek, hogy holmi mezőgazdasági robotokból autodidakta módon átképezik magukat gyilkológépekké, és egyébként is mindenkit kiirtanak, ha már a kártékony rovarok kipusztultak.

Nos, ezeket a jómadarakat irányíthajuk a Melbourne House legújabb real-time stratégiájában. A kerettörténet ugyan nem a legeredetibb darab, de egy fanatikusnak nem is ez a lényeg. Sokkal inkább a kivitelezés és az újdonságok, szóval térjünk is át ezekre.

A grafika az előző részhez képest mindenképpen előrelépést jelent, de ez nem jelenti azt, hogy ebből következően forradalmi újdonságokat is tartalmaz. Immár 16 bites színmélységű, és akár 1024*768-as felbontásig is feltornázható – ennek ellenére nem olyan látványos, mint akár a Total Annihilationé, a nemsokára megjelenő Tiberian Sunnal pedig (az előzetes képekre támaszkodva) biztosan nem veszi fel a versenyt. Mindent összevetve azonban nem rossz, bár személy szerint nem szeretem az olyan programokat, amelyek egy az egyben egy előző program engine-jére támaszkodnak. A statisztikák azonban nem ezt támasztják alá, mert a jónép kajálja az ilyesmit.


Súlyos légitámadás alatt a mutánsok bázisa

Az átvezető videók és az intro látványos és jó minőségűek, különösebb kivetnivalót az egységek animációjában sem találtam. A robbanások egy-egy egység megsemmisülésekor kifejezetten látványosak. Ami a háttereket illeti, itt már kötözködnék egy kicsit: Én elismerem, hogy egy atomháború utáni világban az ember nem a színek és a formák kifogyhatatlan változatosságába fog beleőrülni, ennek ellenére elvártam volna valamivel többfajta terepfelszínt, némelyik pálya pedig szemmel láthatóan az egyszerűségben a nagyszerűség elve alapján született meg (bár ez itt annyira nem jött be...). Az egységek kivitelezése már sokkal változatosabb, nem érezzük úgy, hogy most is ugyanazzal az oldallal játszunk, csak immár nem sárga, hanem zöld színnel.

Pár szó essék az irányításról is: minden a hagyományos point and click módszerrel történik, tehát egy vérbeli RTS-fannak kb. harminc másodperc tanulóórát kell venni a kezelés elsajátításához. Itt azonban már elhintettek egy-két jó dolgot is. Az első részből hagyományosan megmaradtak az apró ikonok – ezáltal a játéktér jóval nagyobb területére koncentrálhatunk. Egy-egy csoportnyi egységet (egyszerre max. 9-et) hozzátársíthatunk egy billentyűhöz is, ezáltal gyorsabb mozgósíthatóságot elérve. Ezekkel azonban már találkozhattunk máshol is. Nagyszerű dolog, hogy egy nagyobb csoport egység kijelölésénél egy gombnyomásra "deszelektálhatjuk" (vagyis kihagyhatjuk) a fegyverzettel nem rendelkező járműveket, mert rendszerint egy óra tökölésbe szokott telni, amíg a nyersanyagszállítókat és a mérnököket kihagyjuk egy csapásmérő erőből.

A játékmenet már sokkal forradalmibb újdonságokkal is szolgál, ennek folytán rögtön egy olyannal kezdeném, ami már mindenkinek a könyökén jön ki: az alapstratégiával. Ez sajnos itt is abban merül ki, hogy minél több

Kélcer



Sajátos kinézetű parancsnoki terminál, harci napszemüvegét viselő marcona hadfival

olajat gyűjtünk, építünk egy alapos védelemmel rendelkező bázist, fejlesztünk amíg lehet, majd a legerősebb és legmodernebb egységekkel ledaráljuk az ellenfelet. Noha léteznek olyan missziók is, amelyekben nem lehet ezt a módszert követni, de ezek száma nem jelentős. Itt már nemcsak az olaj szolgáltatja a kizárólagos nyersanyagforrást, hanem fajtól függően valami más is (pl. szél- vagy naperőművek), de jóval kisebb mértékben, mint az az anyag, amelyből a mai sejkek

...sztben a Cereszttűz

Rolls Royce-okat és háremeket állítanak elő – úgyhogy csak kényszerhelyzetben alkalmazzuk őket.

A küldetések megoldása nem teljesen lineáris, a területekre felosztott térképen a legtöbb esetben mi határozhatjuk meg, hogy melyik régió lesz a következő áldozat. A gép mesterséges intelligenciája az egyik legjobb, látszik, hogy tanul a hibáiból és keresi a gyenge pontokat, esetleg menekül, ha megtizedeltük a csapatait. Észrevehető csalás nélkül játszik, ámbátor a legnehezebb szinten már egyenesen szemét. Szóval megfelelő kihívást jelent mielőtt a multiplayer játékra áttérne az ember.

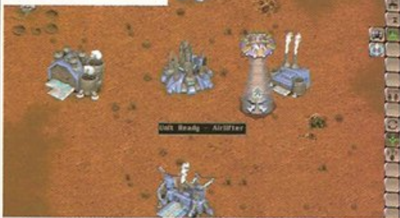
Külön bekezdést érdemel a fejlesztés. Az, hogy az alapszintű egységeket és épületeket fejlesztve (természetesen ez idő- és pénzigényes folyamat) egy erősebb és hatékonyabb "valamit" kapunk, nem újdonság. Az viszont, hogy egy legyártandó egységnél a méretét, páncélzatát, kasztniját, felszerelését (fegyverzet, radarzavaró stb.) és feladatát (támadó, hordozó, javító, kétéltű) és különböző bónusz cuccok (pl. sebességnövelő) összeállítását mi végezzük el, már sokkal szimpatikusabb. Így tulajdonképpen a fejlesztés – természetesen bizonyos korlátok közé szorítva – a mi kezünkben van, mindig az éppen legszükségesebb dologra koncentrálhatunk. Ugyan nem a fejlesztés szerves része, de szerintem idetartozik a Tech Bunker szerepe is. Emez némelyik pálya alaptartozéka, de ritka, mint a fehér holló – mindjárt ki is derül, miért. Meghatározott idő elteltével a mérnökünk előtt megnyílik a mindaddig zárt építmény és bemehet, a mérnökért cserébe pedig egy nagyon brutális egység vándorol onnan elő. Ez általában gyors, masszív és erős fegyverzettel rendelkezik, egy baja van csak: ha egyszer bezárult a bunker, azt már senki sem nyitja ki többet. Ergo csak egy ilyen egységünk származhat egy bunkerből – az is véletlenszerű, hogy mi is lesz tulajdonképpen – próbáljuk mindet megszerezni (kettőnél-háromnál több nem nagyon szokott a pályán lenni).

Ha már az egységeknél tartunk, megjegyzendő, hogy a három oldal nagyjából ugyanazokkal az erőkkel rendelkezik, de kicsit nyakatekert formában: pl. az emberek egységei gyorsabban lőnek és jobb a páncéljuk (általában), de a mutánsok egysége nagyobbat sebez egy lövéssel. Némi kis taktikázásra tehát ez is feljogosít.

Miről nem írtam még? Ja, a zene és az effektek: semmi extrára ne számítsunk, kivétel a zenék: minden oldal hárommal rendelkezik. Ezek a 4-5 perces melódiák nem audio CD formátumban vannak, hanem wav-ban, ennek ellenére nem rosszak.

Végszóként talán annyit, hogy a KKND2 talán az egyik utolsó képviselője a Command & Conquer által lefektetett alapokon nyugvó hagyományos valósidejű stratégiáknak – de annak nem rossz. Ha valakit nem izgat különösebben, hogy egy 97-es szintű játékkal játszik (semmi 3D), akkor nincs vele gond. Leszámítva azt az apróságot, ha neadjisten DirectX6 van a masinériánkon, akkor a játék kegyetlenül DirectX5-öt VAGY MAGASABB verziószámú DX-et fog követelni rajtunk. Ez persze nyilván az atomháború után lefektetendő új matematika egyik sajátossága...

K.Z.


A Tech Bunkerből most egy olyan miskulancia került elő, ami összeporszívózza az ellenséges robotokat


Dicső robotjaim egy újabb D-Day végrehajtása közben


A jövőbeli Párizs romjai meglehetősen vigasztalan háttérül szolgálnak a csatához


Modern villámháború: a légi-egységek fölényének birtokában a földiek gyorsan törnek előre

kknd2: krossfire

Infogrames/Melbourne House
http://www.infogrames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Kicsit idejét múlta már, de azért jópofa

85%

Virtual Chess 2

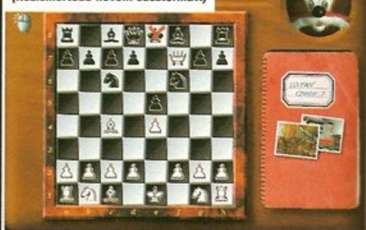
SAKKBAJNOK

E2e4. Hirtelen nem jutott eszembe jobb bevezető, mint az a klasszikus megnyitás, amikor is a konzervatív játékos meglódítja a királygyalogot. Nehéz dolga van ugyanis az egyszeri játéktesztelőnek, aki sakkprogramot akar pennája hegyére tűzni – miként szintén nehéz dolga van annak a fejlesztőnek is, aki ilyen játékkal akar megjelenni a piacon. A sakk ugyanis – szabályait tekintve – meglehetősen egyszerű játék, mely szabályok az utóbbi pár évezredben nem igazán változtak, és ez az állapot valószínűleg még marad is egy darabig. Ennek következtében sok újat tehát nem lehet kitalálni, egy új program maximum az opcióit, vagy a grafikáját tekintve nyújthat némi többletet a már megjelentekhez képest – és ezt is csak nagyon szűk kereteken belül. Utoljára a Chessmaster 5500-zal volt szerencsém összemérni erőmet (illetve a tapasztalataim úgy mutatták, hogy ez az "erő" csak idézőjelben értendő), és akkor úgy véltem, hogy ennél többet már nem igazán nyújthat egyetlen sakkprogram sem – így tehát némi szkepszissel csúsztattam a meghajtóba a Virtual Chess 2-t.

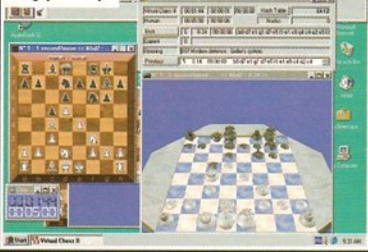
Az mindenesetre már elsőre igen kellemesnek tűnt, hogy nem óhajtja megszállni a vinyóm igen korlátozott számban fellelhető szabad szektorait, de tulajdonképpen ez volt az egyetlen nagyobb pozitívum, amire felfigyeltem. Kezdődött a dolog a Tutoriallal, ami nevéből adódóan elméletileg sakkra oktatná a t. játékost. Ebben meglehetősen sajátos elrendezésben hét leckét vehetünk, de ez ebben a formájában szinte teljesen felesleges. A sakk bonyolultságát ugyanis a benne levő kombinációs lehetőségek adják, az alapvető szabályok ismeretéhez (hogy néz ki egy sakktábla, hogy hívják a hat különböző figurát, hogyan kell felállítani őket, és hogyan léphetnek) talán nem kell hosszú évtizedek tapasztalata, sőt, már az elsőben járó gyermekek legtöbbje is tökéletesen tisztában van velük. Külön lecke anyaga például a parti szöveges megjelenítése (például az a bizonyos e2e4), ami tényleg hasznos dolog, ha az ember e-mailben vagy faxon óhajt játszani, de ha teszem azt, látja a táblát is, akkor talán kizárásos alapon meg tudja állapítani, hogy mi és hova lépett (azok a zseniknek, akik képesek vakon is sakkozni, pedig tán nincs szükségük ilyen irányú oktatásra). A Begin a Game menüpont alatt némi megnyitáselméleti kurzusra vártam, ehhez képest mindössze annyi volt ebben a "leckében", hogy megfelelően hülye ellenfél esetén hogyan adhat két lépésben mattot a sötét, illetve háromban a világos. Hát ez igen gagyi, kérem!


Egy ablakban már egész használható a játék, de akkor ebben mi a durranás?

A játék opciói között megtalálunk minden hagyományos opciót, de semmi különlegesség. A File-menüben a szokásos load/save és konfigurálási opciók mellett, ki lehet nyomtatni vagy a vágólapra lehet menteni különféle formátumokban egy parti menetét; a Game menüben a játékhoz kapcsolódó szokásos opciókkal visszaléphetünk, megkereshetjük a legjobb lépést, azonnali lépésre utasíthatjuk a gépet, megadhatjuk, hogy a gép a lépéseinél mire helyezze a prioritásokat, órát állíthatunk, satöbbi; a Designban vannak a grafikai és hanggal kapcsolatos mókák, továbbá itt választhatunk 12-12 2D és 3D tábla között háromféle méretben; az analízisben tippet kérhetünk, analizálhatjuk az állást, megkerestethetjük a leggyorsabb mattot, illetve előállíthatunk egy állást; a Windowsban pedig azt kapcsolgathatjuk, hogy mely ablakok legyenek nyitva (óra, szabályos lépések, analízis, leütött bábuk, stb.).


A Tutorialban ez "A világ legismertebb gyors mattja" nevet viseli. (Közismertebb nevén: susztermatt)

Na, ez utóbbinál érdemes is megállni, mert ez a program legijesztőbb sajátossága. Minden egyes apróság a kiváló operációs rendszernek köszönhetően egy-egy új ablakban nyitható meg. Egy jópár évvel ezelőtt talán boldoggá tette az egyszeri felhasználót, hogy mennyi ablakot nyithat meg egyszerre a képernyőn, de ez mostanára szerintem már azért elveszítette a maga sajátos varázsát. Egy sakkprogramnál pedig tökéletesen elhibázott koncepció egy ilyen kaotikus kezelőfelületet létrehozni: 10-12 ablak egymás hegyén-hátán, amelyek közül néha elővillan a Win95 bájos türkizkék desktopja – nyumm! Egy előnye azért van ennek a szörnyűségnek: ha egy új táblát nyitunk meg, akkor nem a régi parti grafikáját állítja át, hanem egyben egy újat is kezd – ergo lehetőség van szimultán partikat játszani a masina ellen.


Ablak ablak hátán. Elég ijesztő kép

Egy valamiben azért csak hozott valami újat a játék, bár ettől is a frász tört rám: támogatja a 3D-kártyákat! Hú de jó! Csak minek? Könyörgöm, ez nem az Unreal vagy a Forsaken, hanem egy SAKK – ki a franc kíváncsi lens flare-ekre, amint bátor parasztjaim rohama megtörik az ellenfél bástyáinak konok ellenállásán?! (Ráadásul nem használ lens flare-t...) Ha ilyen ökörséget ki tudtak találni, akkor ezzel az erővel akár real time-ban is megcsinálhattak volna egy sakkot – az lett volna az igazán szép baleset!

Egy szó mint száz: a Virtual Chess 2 lehetőségeit tekintve közepeske, a kezelőfelülete kissé kaotikus, a Tutorial silány, a hangokról pedig jobb nem is beszélni. Igaz ugyan, hogy a dobozán ott díszeleg az igen ígéretes "Professzionális Mikrokomputeres Sakkok Világbajnoka" cím, de ezt maximum csak a játékerejével érhette el (arról nem szól a fáma, hogy ugyan milyen kategóriában), semmi esetre sem a kivitelével. Béke poraira.

CoVboy

virtual chess 2

Digital Integration
http://www.digint.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	LÁTVÁN
JÁTSZHATÓSÁG	JÁTSZHA
SZAVATOSSÁG	SZAVATOS
ZENEBONA	ZE

Minimum: 486DX4/100, 8MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95

Csakis jobb híján

51%

KOMBAT







TM


EIDOS
INTERACTIVE
576 KByte
POSZTER

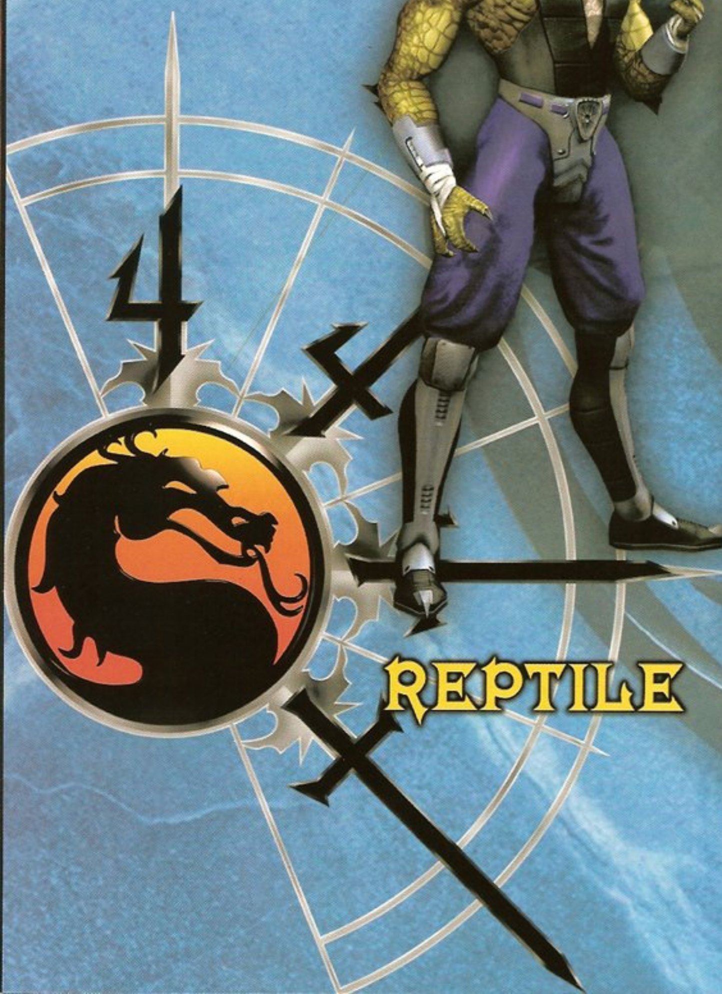


MORTAL









Kezdetben vala a nagy büdös semmi. (Mint látható, igyekszem felzárkózni T.J.-hez a meghökkentő bevezetők terén.) Aztán mondotta vala az Úr, hogy legyen világosság, és valaki felkapcsolta a lámpát. Az Úr aztán hat napig serénykedett a világ teremtésén, de az ügynek ezt a részét most nem boncolgatjuk, mert úgyis közismert, és egyébként is: kár volt így összecsapnia. Mindegy, a lényeg a hetedik napon történt, amikor ugyebár az Úr látta, hogy ez teljesen reménytelen ügy, így tehát megpihent. Ámde baromira unatkozott vala, így tehát – és erről nem szólnak a krónikák – teremtett magának is egy apróságot a szabad ideje kulturált eltöltése végett, amit hirtelen ötlettől vezérelve el is nevezett Tetrisnek. Ettől ugyan néha olyan szavak szaladtak ki a száján, hogy Lucifer is igencsak elpirult az alagsorban, mindenesetre kiválóan szórakozott vele, amint sorra döntögette a saját rekordjait. (Nem kizárt, hogy ezért is hagyta úgy a mindenséget, ahogy a hatodik napon állt.)

Eme kevéssé ismert bibliai történet szerény tiszteletadás minden számítógépes logikai játékok ősatyjának, aki lassan már nagykorú lesz. Orosz (illetve akkor még: szovjet) szerzőjének majd' egy évtizedet kellett várnia, hogy valami jogdíjat lásson utána, de talán addig vigasztalta a tudat, hogy a földkerekség legalább 90%-a nyüstöli a Tetrist. Se szeri, se száma a feldolgozásainak, azonkívül egy rakásnyi logikai játéknak szolgált alapötletül. Mint ahogy történt ez az Infogrames új agyferdítőjénél, a Wetrixnél is.

Tetris vizigótoknak

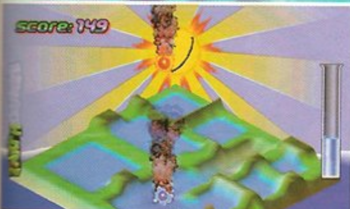


Ha dugig van az összes tó, akkor természetesen vagy vizet kapunk megint, vagy bombát. Mindegy, a szivárvány vigasztalhat mindenkit

A játék roppant bonyolult, szabályainak felfogása legalább 10-15 másodpercnyi elmélyült tanulmányozást igényel egy négyéves gyermek részéről is. Arról van szó, hogy meg kell mentenünk a vizet az elfolyástól. Adott egy négyszög alakú pálya, amely felett különböző dolgok potyognak az égből véletlenszerűen, nekünk pedig ide-oda forgatva őket, el kell döntenünk, hogy hova ejtjük le őket. A következő darabot a jobb alsó sarokban levő négyzet előre jelzi. A piros színű alakzatokkal például megemelhetjük a felszínt, és ezekből zárt tere(ke)t ("tavakat") kialakítva felfoghatjuk az alkalmasint lepotyogó vizet. Ha nem sikerül a buborékokat olyan helyre ejteni, amely el van szigetelve a játéktér szélétől, akkor a víz elfolyik, lecsöpög a pályáról. A játék addig tart, amíg a jobb oldalon levő kémcsőben nem tetőzik az elfolyt víz.

Na persze ennyire nem egyszerű a történet, ugyanis a vízen és a falon kívül még egyéb égi áldás is érkezik. Példának okáért itt vannak a zöld alakzatok, amelyek pont fordítva (radírként) működnek, mint a pirosak: egy szinttel csökkenthetjük velük a falak magasságát: ez jó lehet a különálló tavak összekötésére is, vagy a hepehupás részek elsimítására. Néha ugyan kellemetlen lesz, hogy muszáj dózerolni, de még kellemetlenebb lesz a bomba. Ha egy meglévő tóba ejtjük, akkor kihúzza a dugót a lefolyóból – következésképp célszerű a tógazdaságunkon kívülre potyogtatni őket, már amennyiben erre van mód. Részemről fenn szoktam tartani egy sarkot a bombáknak. Leejtése után átüti az alapig a felszínt, és egy gejzírt hoz létre a kis huncut. A taktikus játékos azonban a következő piros alakzattal betömi ezt a ronda lyukat, egyrészt mert "karbantartási" bónusz pontokat kap érte, másrészt meg ezzel csökkenti a földrengésveszélyt.

A bombánál kellemesebb történet a tűzlabda: ez ugyanis egy tóba esve a fenékig kiszárítja azt, következésképpen megszünteti a csöpögést, valamint egy új üres medencét hoz létre, ahol ismét lesz hely a víznek.



A gyakorlópályán persze nem túl nehéz ideális pályát összehozni, ráadásul a tűzgolyó is sűrűbb jelenség, mint élesben



Vérfagyasztó páros viadal a jobb illetve a bal kezem között. A színvonalat a fenti számok mutatják

Egy tó kiszárításánál bónusz jár: annyiszoros szorzóval kapjuk meg az utolsó kiszárítás óta elért eredményt, ahány különálló tavunk van.

A történet tehát egyszerű: a pirosak és a zöldek ügyes kombinálásával meg kell próbálni minél nagyobb űrméretű tavakat (illetve medencéket) létrehozni, hogy felfogjuk a vizet, félrehajigálni a bombákat, és imádkozni, hogy előbb jöjjön egy tűzlabda, mint ahogy megtelik a kémcső. Természetesen a szorzón kívül egyéb bónuszok is akadnak, több tó kiszárítása után például szivárványt kapunk, idővel pedig a következő szintre ugrunk, ahol egyrészt gyorsul a játék, másrészt pedig a program valami új, mókás kis égi áldással fog kedveskedni nekünk, ami természetesen tovább növeli majd gondjainkat. Egyébként tíz egyre nehezedő pálya van a játékban, stílszerűen fogalmazva: 10 szint a vízszint.

Igen kellemes ötlet, hogy nem csak egyetlen játékstílusban nyomhatjuk a partit. A Practice-ben edzhetünk (itt mi ejtjük le az adott bigyót, tehát nem lesz nehéz); a Wetrix Classic a fentebb ismertetett alapjáték; a Wetrix Pro egyből a klasszikus játék ötödik pályáján kezd egy csomó nehezítéssel; a Puzzle Gamesben pedig különféle versenyeket (időre vagy ledobott cuccokra menő játék), illetve eleve nehezített pályákat (félig már tele a kémcső, teli van gejzírrel a pálya, már nyitáskor hepehupás a felszín, stb.) játszhatunk. Családi haragszomrádok megrendezésére pedig tökéletesen alkalmas az osztott képernyős játék két vízfelelőssel, ahol természetesen az a cél, hogy jól kitoljunk a másikkal.

A Wetrixben nincs semmi csoda: teljesen szimpla kis játék, 640*480-ban, olyan színekkel, amit egy közepesen jóérzésű Benetton-designer csak legtitkosabb álmaiban dédelget, és persze a színek szellemiségét idéző hanghatásokkal. Illetve mégis van egy apróság, ami csodaszámba megy: ezt a játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni!

CoVboy



A második pálya diszkrét bája: néha jön egy jégkocka, és befagyasztja a tavunkat



Nevem most már fennmarad az idők végeztéig a Vizesblokk Halhatatlanjai között

wetrix

Infogrames/Zed Two
http://www.infogrames.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95

Egyszerű mint egy pofon, de jóval tovább sajog

90%

A francba az előítéletekkel! Eme önkritikus jellegű kifakadásra azért volt szükség így nyitásnak, mert néha én is belesek abba a hibába, hogy ránézek egy játék dobozára, és a fejlesztőből meg a képekből már előre elkönyvelem magamban, hogy kábé mire is számíthatok. Valahogy így járt a most már nem túl friss anyagnak számító Eastern Front is a megjelenésekor: gondoltam a Talonsoft a végeérhetetlen Battleground-sorozatának egy újabb darabja, amiben most roppant frappáns módon a II. világháború keleti hadszínterén kell ügyködni. Nagyszerű – ezzel félre is tettem ínségesebb időkre. Most megjelent hozzá egy "szerény" küldetéslemez is, és ilyen kis megapakban árulják a szoftverbutikok – gondoltam, csak megnézem már… Aztán vagy tíz percnyi játék után fogtam a fejem, és igen nagy állatnak tituláltam a fej tulajdonosát, hogy nem mélyedt bele a maga idején – mert a játék valami elképesztően jó! Hagyományos stratégiák egyébként is a szívem csücskét képezik, de azon belül két nagy kedvencem van: a jó öreg Stalingrad (horribilis méretei és a hadviselés szinte összes elemét magában foglaló elképesztő aprólékossága révén), valamint a Panzer Generalok (az egyszerű kezelés, a viszonylag kellemes látvány, és a campaign-mód miatt –a PG egyébként is általában rulez). Na kérem, az Eastern Front olyan, mintha ennek a két kis csodának a frigyéből jött volna létre, ráadásul úgy, hogy mindkettőnek jobbára az előnyös tulajdonságait örökölte.

Szóval a játékban a II. világháború keleti frontján vezérelhetjük dicső seregeinket, ahol tudvalevőleg egy igen hosszas nézeteltérés alakult ki a zord német és a szovjet bácsik között. "Ha lúd, legyen kövér" – mondja a közmondás, és a Talonsoftnál is valahogy hasonlóképpen gondolkodhattak, mert nem egy nagyobb hadműveletet szúrtak ki maguknak feldolgozásra, hanem az egészet, szőröstül-bőröstül: a játék 1941. júniusa és 1945. májusa között eltelt időben zajlik. Szokás szerint játszhatunk scenariokat (ebből a gyakorlókon kívül mintegy 50 db áll rendelkezésre), illetve küldetések láncolatából álló campaignt. Na, ez utóbbi igencsak figyelemre méltó része a játéknak. Az még hagyján, hogy az eredeti játékban hét különböző hadjáratot játszhatunk végig (a Barbarossa hadművelet Észak-, Közép- és Dél-hadseregcsoportja, Tájfun-hadművelet Kijevnél, ellentámadás Moszkvánál, Citadella-hadművelet Kurszknál és Bagratyion'44), de az már igencsak meglepő, hogy mi szabjuk meg, hogy milyen hadműveleti egységet óhajtunk parancsnokolni: ennek megfelelően irányíthatunk egy zászlóaljat, de akár egy egész hadtestet is. (Ezen belül még azt is meg lehet adni, hogy gyalogos-, páncélos- vagy SS-alakulatot vezérlünk-e). A parancsnok szintje egyben a komplexitást is megszabja a küldetések helyszínének mérete, és természetesen az irányítandó csapatok számát illetően: a zászlóaljparancsnok szerepében kábé a PG-ben megszokott számú csapatot irányítunk, míg hadtestparancsnoknál például a Stalingrad legszörnyűbb napjai elevenednek meg, mert nemritkán 500-nál is több csapatnak kell parancsokat osztanunk! A campaignek klasszikus módszere alapján az egyes küldetésekben tapasztalati pontokat és különböző plecsniket gyűjtünk, amelynek alapján idővel előléptetés esedékes, továbbá minden küldetés végén kapunk némi utánpótlást, amit amortizálódott csapataink feltöltésére fordíthatunk. Van még egy első látásra nem túl kellemes vonása a hadjáratoknak, mert a Talonsoftos fiúk megunhatták a sok pancsert, akik a siker függvényében küldetésenként (teljesen reménytelenek pedig lépésenként) kimentegették a játékállást – campaignt ugyanis itt nem lehet kimenteni! Illetve ki lehet, de azt a gép minden egyes lépésnél automatikusan elvégzi, és egy karriert csak attól a lépéstől folytathatunk (akár egy küldetésen belül is), amelyiknél utoljára abbahagytuk. Ettől páran ugyan káromkodni fognak, de szerintem mókás.


Kicsit bonyolult az élete egy parancsnoknak Kurszknál, pláne ha egy egész hadtestet kommandíroz



Hát ez a Hauptmann von CoVboy világéletében ügyes gyerek volt: most is négy csatából négy plecsnit szerzett

Az Eastern Frontban Teljesen újjászületett a Talonsoft Battleground-játékaiból már unalomig ismert engine, és már csak nyomaiban emlékeztet egykori önmagára. Gondolok itt egyrészt a grafikára, ami most már a kor elvárásainak megfelelően 16 bites színmélységben tündököl, és emellett 640*480-tól eltérő felbontásokat is el tud képzelni – de mindenekelőtt a kezelőfelületre. A Talonsoft-játékoknak ez rendszerint elég neuralgikus pontja volt: volt egy nagy kalap ikon, és végtelen mennyiségű menü, melyek labirintusában bolyongani néha nehezebb volt, mint maga a játék. A menük még most is megvannak, de kizárólag konfigurálás illetve háttérinformációk szolgáltatása szerepkörben. Egyébként abszolút nem kell használni őket, mert minden parancs elérhető az alsó részen levő pár parancsikonnal. Ezek közül is főleg a mozgás/tüzelés kapcsolóját és a kör végét jelzőt kell használnunk, a többi speciális parancsokra szolgál. Egyébként az irányítás teljesen egérvezérelt: ha a pointert rávisszük egy csapatra, akkor az infoablakban azonnal megjelenik a neve, paraméterei (létszám, morál, védekezés/támadás, és hogy mit művel(het) éppen), bal clickkel kijelöljük, jobbal pedig a tüzelés vagy a mozgás célpontját adjuk meg. Két kattintással ki lehet jelölni az adott pozícióban levő összes egységet, és így csoportos parancsokat is kiadhatunk (ugyanilyen kijelöléssel lehet ki/beszállítani egy hordozó járműre tüzérséget vagy gyalogságot). Hála az égnek, szintén elmaradtak a BG-kben megszokott mozgási-, tüzelési-, utánpótlási-, végrehajtási-, meg még az isten tudja milyen fázisok, ami az én szimpla személyiségemnek néhol azért igen nehézkesnek tűnt. Az egészet egy huszárvágással megoldották egy fázisban: minden egységnek van egy minden kör elején maximumra feltöltődő akciópontja, és ezt fogyaszthatja az esetleges ki- és beszállással, illetve mozoghat vagy lőhet. Mozgásnál az egyszerre megtehető út nyilván a terep függvénye (melegen ajánlott tehát a széles föld- illetve betonutak használata, ahelyett hogy árkon-bokron keresztül mászkálnánk), a tüzelésre elegendő akciópontot pedig a pontok skáláján levő kis rovátka jelzi. Ha nem mozgott, akkor egy alakulat 2-3 alkalommal lőhet egy körben. Ha marad még tüzelésre elegendő akciópont a kör végén, akkor az egység az ellenfél lépése közben lőtávolba kerülő célokra automatikusan tüzelni fog. Jó ötlet, hogy két módon lehet egy ellenséges csapatot nyakonvágni: a csapat fegyverének függvényében lőhetünk 3-4 pozí-


A Királytigris rövid önéletrajza arra serkent, hogy felvegyem dolgozni



Hát ez a lövés most pont nem talált, de az előbb már azért akadt egy T-34-en némi effekt

NEM TÚL CSENDES DON

ciónyi távolságra, de – ha célkijelölésnél a mozgásikon aktív és van elegendő akciópont – meg is rohamozhatjuk a pozíciót (akár csoportosan is), mert az rendszerint biztosabb eredményt hoz, mint a távoli durrogtatás. Ilyenkor a létszám és a támadási pontok összeadódnak, mint ahogy megtámadtatás esetén így járnak a védekezésiek is.

Külön történet a tüzérség . A páncéltörő ágyúk (AT Gun) elsősorban járművek ellen hatékonyak, a légvédelmiek (Flak) repülők ellen (bár néha beválnak páncélosok ellen is), míg az aknavetők (Mortar) és a 75 mm-nél nagyobb kaliberű tábori lövegek (Howitzer) a gyalogosok ritkításában jeleskednek. Utóbbi kettő egyébként a többitől eltérő kategória: mert a hatótávolságuk jóval nagyobb és ezen belül indirekt módon lőhetünk velük, azaz: nem kell őket túl sokat kocsikáztatni és nem egy adott csapatot, hanem egy pozíciót támadhatunk velük. Két hátrányuk azért van: egyrészt a tüzelést nem azonnal hajtják végre, hanem az ellenfél következő körének legvégén (eredmény tehát csak akkor lesz, ha közben a célpont nem oldalog odébb), másrészt pedig minden egyes körben meg kell adni nekik a célt, mert nem jegyzik meg. A harmadik gondjuk az, hogy közelről jövő támadás ellen szinte védtelenek, és mivel roppant nagy károkat tudnak okozni, kedvenc szórakozásaim közé tartozik, hogy egy-két bátor ékkel beszállingózok az ellenfél hátországába és levadászom őket.

Az ilyen akciókkal azonban nem árt óvatosan bánni, ugyanis az utánpótlás ugyancsak szerepet játszik a játékban. Ezt a HQ megjelölésű csapatok végzik: bizonyos hatótávolságon belül például lőszert küldenek a harcolóknak, anélkül ugyanis kicsit körülményes harcolni (a kilőtt töltény mutatja az infoablakban, ha valahol utánpótlási gond áll fenn). A hatótáv az "anyaegység" szintjének függvénye: a zászlóaljparancsnokságé nyilván kisebb, mint az ezred HQ-é. Mellesleg az sem árt, ha az adott HQ a felettes HQ-jának a hatótávolságában is van, ugyanis az elosztható cuccot attól kapja. Ebből adódóan nem árt az egy hadműveleti egységbe tartozó csapatokat egymástól nem túl messze bevetni, továbbá a HQ-jukkal utánuk mozogni. Ez különösen szórakoztató feladat akkor, ha a HQ még meg sem érkezett (ugyanis a csapatok rendszerint több turnusban vonulnak fel a harctérre), a pálya másik végén jelent meg – vagy kilőtték.

A légiháború kérdését az Eastern Front szerzői levették a vállunkról, ugyanis kizárólag zuhanóbombázók képviselik ezt a fegyvernemet. Az egyes küldetésekhez adott számú, igen kevés légicsapás jár (ha jár egyáltalán), és ebből kell gazdálkodnunk az egész küldetés alatt. Mivel a légierő ugyanúgy működik, mint a tábori tüzérség (az ellenfél körének végén jön a bombázás), célszerű megerősített pontokat támadni a Stukákkal, ahonnan biztos nem szaladnak el a leendő áldozatok. Elég idegesítő, hogy a légitámadás az utoljára kijelölt pozícióra fog vonatkozni, tehát lehetőség szerint előbb kattintsunk a célra, mielőtt légicsapást kérnénk.

A győzelem eldöntése a szokásos pontozásos rendszer alapján zajlik: mindkét fél pontokat kap a megsemmisített ellenséges csapatokért, valamint a stratégiai pontok birtokáért, és a 15-20. kör után a kettő különbsége adja a győztest. Utóbbiakat kék és sárga zászlók jelzik (nagyobb pályán nem árt a Status/Objectives menüponttal megkeresni őket, hogy tulajdonképpen mit is kéne elfoglalni avagy megvédeni), és annak a "birtokában van", aki utoljára a pozícióba lépett (tehát nem muszáj ott is hagyni egységet). Néha vannak 0 értékű stratégiai pontok is a pálya szélén, ezeknél ki lehet léptetni a csapatainkat a harctérről.



Az éles szemű parancsnok nyugodtan figyeli, amint madárkái megrohamoznak néhány kóbor muzsikot

Még egy csomó apróság van a játékban, amiről nem beszéltem (scenarioeditor, részletes fegyverenciklopédia, 2D és 3D megjelenítés háromféle zoommal, "hadrend-szerkesztő", amivel át lehet variálni a hadműveleti egységek adott időben létező szervezeti felépítését, satöbbi) – a lényeg az, hogy a játékban minden pontosan és tökéletesen a helyén van. Az alapos történeti kutatásoknak megfelelően minden a lehető legnagyobb mértékben korhű, precíz és tökéletes – leszámítva azt a két apró kényelmetlenséget, hogy a nagyléptékű térkép ablakát nem lehet folyamatosan nyitva tartani (pedig az nagyon elkelne), valamint a program nem veszi észre, hogy elfogyott az ellenfél, azaz vége a partinak. A hangokról annyit, hogy a mozgást és a lövöldözést kísérő effektek nem különösebben nagy durranások, viszont a vérpezsdítő harci indulók igen el vannak találva (kábé úgy szólnak, mintha Strauss-polkákat áthangszereltek volna tűzoltózenekarra). Szóval az egész úgy jó, ahogy van.



Az egyik orosz zászlóalj HQ-ra egy Stuka postázza jókívánságaimat

Ehhez jön még, hogy most egy pakkban árulják a kiegészítő lemezzel, ami a szokásostól eltérő módon hozzá is ad valamit a játékhoz: túl azon, hogy 50 küldetéssel és 6 új hadjárattal egészíti ki a repertoárt, kiterjed az idő is 1939-ig, tehát nemcsak az orosz, hanem a lengyel hadjáratot is végigharcolhatjuk benne. Ezen felül feltűnnek a német csatlós államok csapatai is, ugyanúgy irányíthatunk benne finn, szlovák, olasz és román csapatokat. Azonkívül öt küldetésben magyarokat is. Természetesen ezek is teljesen korhűen, az adott időben rendszerben lévő fegyverzettel és szervezeti felépítéssel jelennek meg, tehát magyar hadúrként Csaba páncélgépkocsikat, Zrínyi rohamlövegeket és Toldi harckocsikat fogunk kommandírozni, amelyek fotóval illusztrált leírását természetesen az enciklopédia is tartalmazza. Hát ez korrekt.

A játéknak viszont van egy bosszantóan nagy hibája: egyszerűen állandóan játszani akar vele az ember, így tehát ha ez a leírás és jelen számunk csak jövő ilyenkorra jelenik meg, akkor az annak tudható be, hogy el vagyok foglalva Moszkva bevételével...

CoVboy

eastern front+missions

Empire/Talonsoft
http://www.talonsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Valahogy így képzelek manapság egy hagyományos stratégiát

94%

Duke Nukem NA

Egy helikopter borzolta fel a magas füvet az amerikai bázison – a fedélzetéről egy elszánt tekintetű katona lépett ki. Alan "a Medve" Westmoreland megérkezett Vietnamba... Ebben a pillanatban puskaropogás hallatszott a dzsungel felől. Na, ez is jól kezdődik! Az őrmester azonnal a zaj irányába vette útját, s közben készenlétbe helyezte M16-os karabélyát. A Vietkongok intenzíven támadtak, ezért gyorsan fedezéket kellett keresnie – erre a célra néhány homokzsák éppen megfelelt. Térdre ereszkedve körülbelül négy-öt ellenséges katonát likvidált, majd továbbindult a fő épületekhez. Egy hídhoz ért, de közben megint nagyon felforrósodott a hangulat. Mivel nem akart feleslegesen kockáztatni, a repeszek elől a keskeny csatorna vizébe vetette magát. Kicsit arrébb, amint előbukkant a víz alól, ismét kíméletlenül osztotta a halált, míg végül elért a parancsnoki épülethez. Ott megkapta az eligazítást, miszerint a közelben vár rá egy páncélos. A járművet nem volt nehéz megtalálnia, habár útközben egy orvlövész próbálta ebben megakadályozni. Azt tudta, hogy a páncélost környező bokrokban még ólálkodhat néhány fegyveres, egyet azonban sajnos nem tudott: hogy vajon mi az a diszkrét kattanás, amit mintha a közelből hallott volna. Sajnos nem gondolkodott el a dolgon – ahogy felemelte a lábát, cafatokra tépte őt egy taposóakna. Nyugodjék békében...

Hát bizony nem mindenki olyan tehetséges, mint a mi kedvenc Stallonénk – én legalábbis biztosan nem. A GT Interactive legújabb Duke Nukem-klónja kőkemény akció: talán az eddigi legnehezebb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyag. Nem véletlenül említettem a Duke Nukemet, ugyanis a játék majdnem teljesen ugyanarra az engine-re épül, csupán apróbb módosításokat hajtottak rajta végre. S hogy miért alkalmaztak ilyen régi engine-t? A történet valamikor egy évvel ezelőtt kezdődött, amikor is egy TNT Team nevű gárda egy teljesen ingyenes anyagot publikált az Interneten, ami a Duke Nukem 3D-t egy szuper háborús játékká alakította át. A grafikailag teljesen átdolgozott és jól megtervezett pályák, valamint a vietnami hadszíntér és a frankó fegyverek hamarosan nagy forgalmat varázsoltak a TNT Team sitejára. Rövid időn belül nyilvánvalóvá vált, hogy a Platoon néven futó játék rajongóinak igencsak elkélne egy második rész. A közönség nagy örömére nem is késett a bejelentés: készül a folytatás. Már csak azt nem lehetett tudni, hogy ezt a folytatást is szabadon le lehet-e majd tölteni a világhálóról, avagy "fizetős" kereskedelmi forgalomba kerül. Amikor a GT Interactive a képbe jött, a kérdés már nem volt többé kérdés – egy szó mint száz: a Nam tehát a nagysikerű Platoon második része.


A játék azért nem ENNYIRE ronda, csak éppen "infrazöld" szeműveget használok

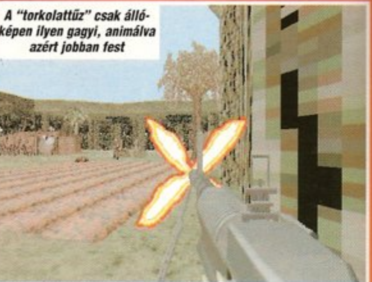

A tankkal már végeztünk, most foglalkozhatunk a kis Vietkong problémájával is

EGY CSÚNYA, DE JÓ JÁTÉK

A legfőbb hátulütője az elavult kódnak – minek is szépítsük – az elmaradott grafika: semmi 3D-s gyorsítás, durvák az objektumok, s csak 2D-sek az ellenfelek. A Quake 2-höz, vagy az Unrealhez képest ez nem is egy, hanem sok-sok lépés visszafelé, és ezzel egyesek bizonyára nehezen tudnak megbarátkozni. Azonban nem véletlenül kanyarintottam a fenti "regényes" bevezetőt, ugyanis mindettől függetlenül szerintem ez így is igen élvezetes játék. A játékmenet – a műfaj adta lehetőségekhez képest – meglepően komplex, s ezalatt nem csak a használható fegyverek sokszínűségét értem, hanem azt, hogy például vannak a csatatéren társaink is, az ellenség pedig tényleg olyan modorban harcol, ahogy anno a Vietkong is tette. Nincs az a sablonos helyzet, hogy egyszerűen csak jönnek a pályák, amelyeken kizárólag a kijáratot jelző kapcsolót kell megkeresni, hanem frankó küldetések vannak, amiket a helyszíneken a főnökeink közölnek velünk. Ráadásul nem csak a tisztekkel elegyedhetünk szóba, hanem némelyik bajtársunkkal is. A sima katonákat (azokat, akik nemcsak a díszlethez tartoznak, hanem mozognak is) a Space-szel megkérhetjük, hogy kövessenek minket, bár így természetesen rájuk is vigyáznunk kell, hiszen ők sem sérthetetlenek. Az egyik leghasznosabb figura a tábori orvos (Medic), aki bármikor ellátja a sebeinket. Talál-


A deathmatch aréna berendezése elég érdekes: az M113-asok piros sportkocsikkal egy parkolóban tanyáznak


Csendélet shotgunnal, és rendeltetésszerű használatával


A "torkolattűz" csak állóképen ilyen gagyi, animálva azért jobban fest


A föld alatti bunkerekben is kellemes hatást gyakorol a Vietkongok egészségére a kézigránát

kozhatunk még rádiós katonákkal is, akiknek a segítségével bármikor kérhetünk tüzérségi támogatást (Space+Z), vagy sima harcosokkal (Grunt vagy Demoman), akikkel pedig fedeztethetjük magunkat, illetve aknásíthatunk.

Az ellenség harcmodorát illetően a legidegesítőbb, hogy a katonák teljesen váratlanul, a semmiből bukkannak elő, az orvlövészeik pedig egészen távolról – általában egy-egy bokor mögé rejtőzve – adják le a célzott lövéseiket (csak a torkolattüzekből jöhetünk rá a hollétükre). Ha nincs mi mögé elbújni, "kedves barátaink" azzal szórakoznak, hogy halottnak tettetik magukat. Nyugodtan sétálunk mondjuk a terepen, gondolván hogy a légierő már elvégezte helyettünk a munkát, mire hirtelen felpattannak a "hullák", és már tüzelnek is. Az ilyen tetszhalottak ellen a legjobb megelőző megoldás a kézigránát. A másik szemét dolog a már említett taposóakna. Amikor rájuk lépünk, egy kis kattanás hallható: ilyenkor azonnal meg kell állnunk! (Ha nem futottunk, nem olyan nehéz.) Mielőtt továbblépnénk, hatástalanítani kell az aknát (Space) – ez az esetek túlnyomó részében sikerül is. A másik Vietkong-csapda az elhagyott lőszer. Az üres bunkerekben gyakorta találni egy-egy csábítóan csalogató lőszeres ládát – ha felvesszük őket, persze nyomban felrobbannak.

Van úgy, hogy az ellenség lesben áll, és hirtelen egyszerre támadnak ránk többen, vagy a jobban védhető helyeken lövészárkokba fészkelik be magukat. Szerencse, hogy a program azért felénk nézve is fair, hiszen az ilyen gócpontoknál – a földön heverő rádióadók segítségével – általában hívhatunk tüzérségi, vagy légi támogatást. Ha ezt megtesszük, arra kell vigyáznunk, hogy mi magunk ne sétáljunk be a saját bombáink/aknáink közé, tehát várjuk meg, amíg elül a vihar! Na persze nem csak a mieink tudnak tűzijátékot rendezni – sajnos a Vietkong csapatokat támogató észak-vietnámi hadsereg sincs híján aknavetőknek, és ami még rosszabb, rakétáknak és MiG-21-es vadászgépeknek sem. Ha tehát halljuk, hogy fütyül egy közeledő akna, vagy egy vadászgép zúgása erősödik, a legjobb azonnal lebukni – sokkal kevésbé sérülünk! Ezen kívül a tűzharcok közben is érdemes térdre ereszkedni, úgy ugyanis jóval kisebb "céltáblaként" szolgálunk, magyarul az ellenség könnyebben hibázik.



A terep – attól eltekintve, hogy elég durva kidolgozású – elég változatos. Amire csak Vietnamban számítani lehet, mindenféle helyen megfordulhatunk: dzsungelben, folyóparton, rizsföldön, városban. Mint ismeretes, a Vietkongok általában föld alatti bunkerekben rejtőztek; természetesen ilyen sötét járatokon is át kell vágnunk. Az ilyen alagutak bejáratait sokszor nem valami könnyű megtalálni – jómagam is egy ilyen helyen akadtam el a legtöbb ideig.


Ha nem itt lenne a képaláírás, akkor most látnátok, mi van a kezemben: polaroid fényképezőgép vagy akna. De így – mint látjátok – nem látjátok.

AZ ESZKÖZÖK

Habár a játék alaptörténete – miszerint egy genetikailag átalakított szuper-katonát irányítunk – természetesen kamu, a játékban fellelhető eszközök mind-mind valóságosak. Először csupán egy késsel, és egy M16-os puskával rendelkezünk. A fegyverek közül a szokás szerint a számbillentyűkkel szelektálhatunk. A fegyverarzenálunkat az út során még a következőkkel lehet bővíteni: shotgun, M60-as géppuska (a leghasznosabb fegyver), M72-es LAW (páncélököl), kézigránátok, M79-es gránátvető, M14-es távcsöves puska, rakétakilövő, plasztikbomba, és végül lángszóró. A Duke Nukemhez hasonlóan használati tárgyak is vannak, mint például a hordozható elsősegélycsomag vagy az infra-szemüveg. Ezek közül – ahogy már megszokhattuk – a "[" és a "]" gombokkal lehet válogatni, használni pedig az Enterrel. Bizonyos helyeken a terepen fixen rögzített fegyvereket is lehet használni: például szórhatjuk az ellent egy helikopter vagy egy páncélos fedélzeti géppuskájával is, vagy ami még meglepőbb: egy helyen még aknavetőzhetünk is. Az ilyen fegyverek használatának csupán az az előfeltétele, hogy megtaláljuk hozzájuk a muníciót. (Sok gyakorlati értelme egyébként nincs az egésznek.) Néha járműveket is igénybe vehetünk: egy sűrű bozóttal szegélyezett veszélyes folyószakaszon például hajóval kelhetünk át, máshol helikopterre ülhetünk, továbbá a multiplayer játékok egyikénél tankkal is utazhatunk.


Hopp! Egy huncut rizsevő a tank mögött húzódott meg!

AZ ÉRTÉKELÉS

A normál küldetéseken kívül természetesen van többjátékos mód is; egy speciális városi helyszínen játszhatunk CTF csapatmeccseket, avagy mindenki mindenki ellen gruntmatcheket.

A Nam állítólag alulmúlja az eredeti Platoont, amit azonban jómagam nem tudok megerősíteni, mert sajnos nem volt szerencsém az elődhöz. Én tehát csakis a saját véleményemet tudom megosztani veletek, ami pedig elég pozitív. A játék kissé nehezebb az átlagnál (még a legkönnyebb fokozaton is), de szerintem így életszerű. Nincs hősködés és eszelős mészárlás – az ilyen Rambo-jelölteket gyorsan kifektetik a Vietkong harcosok. A géppuskafészkekből egy pillanat alatt halálos dózisban lehet ólmot kapni, de persze közvetlen közelről az AK47-esek sem vétik el a célpontot – szóval mindig körültekintően, óvatosan kell haladni. A durva grafikát mellesleg nagyon kellemes hangeffektekkel színesítették: ropognak a robbanások során keletkező tüzek, a dzsungelben állatok hangoskodnak, amikor pedig tetőzik a csatazaj, még saját rádióadó-vevőnk hangját sem halljuk. A Nam esetében tehát úgy érzem korai lenne a látvány alapján ítélni, szerintem érdemes vele egy próbát tenni.

Vári Zoltán

nam

TNT Team/GT Interactive
http://www.gtgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: 486DX100, 16MB RAM, 2xCD
Ajánlott: P90, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Az elavult engine-nek köszönhetően elég ronda – viszont maga a játék igen jó

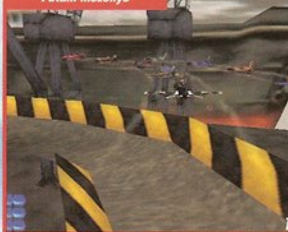
79%

Plane Crazy

Don Kartács kedvence

Annak ellenére, hogy a Plane Crazyben repülőgépeket kell vezetni, ezt a játékot most mégsem a repülőgép-szimulációk kedvelőinek ajánlom (ők akár tovább is lapozhatnak), hanem a versenyjátékok megszállottjainak. Azok közül is legmegszállottabbaknak, azoknak, akik nem riadnak vissza a lehetetlen végrehajtásától sem...

A Plane Crazy – ahogy a neve is mutatja – valóban egy őrült verseny. A repülőt legjobb tudomásom szerint a magasságok meghódítására találták fel anno a Wright testvérek, ezzel szemben ebben a játékban pont az a cél, hogy minél alacsonyabban szárnyaljunk.


A kikötői rajt pillanatában még egyben van a Flúgos Futam mezőnye

Minél közelebb repülünk a földhöz, annál jobban fel lehet gyorsulni – de persze annál könnyebben bele is lehet fúródni a talajba. Kockáztatni viszont muszáj, különben a nyolc másik riválisunk egy-kettőre otthagy minket.

Összesen kilenc pályán tudnak rajthoz állni a kis zümmögő gépek, amiből három pálya gyakorló helyszín, egy pedig bónusz pálya (tehát bizonyos eredmények eléréséig nem választható). A maradék öt pálya képezi a komoly versenyek helyszínét, melyek az imént említett pályáktól eltérően nem zárt (vagy ha úgy tetszik kör-) pályák, hanem hosszabb útszakaszok. A versenyek a lehető legeltérőbb környezetekben lettek elhelyezve, s ez nem csak a változatos grafika miatt dicséretes, hanem mert teljesen más repülési technikát kívánnak. Az első helyszín, a sivatagi Border Dash még gyerekjáték, csak néhol tévedünk egy-egy veszélyesen szűk kanyonba. Ezzel szemben a második futam már maga az őrület: a Dockland Dive elnevezés egy kikötőt takar – méghozzá egy nagyon zsúfolt, ipari kikötőt. Keskeny sikátorokban, óriási ventillátorok felett kell átrepülnünk, tüzeket okádó csőrengetegen kell átszlalomoznunk – eszelős szívatás az egész, pedig ez még csak a második menet. A programban szerintem valahogy nem stimmel a kihívás fokozása, mert utána a Monument Rush szinte már pihentető: a sziklás völgyben kanyargó, gyönyörű vízesésekben gazdag terep üdítőleg hat a játékosra. A Volcano Rapids pálya hasonló az előtte levőhöz, csakhogy folyók mellett már lávafolyamok is vannak, és hatalmas azték épületekben is kell repkednünk. (Érdekesség, hogy egy helyen egy vízesés mögött kell az utat keresni.) Az ötödik futam, a Sin City Run aztán ismét bekeményedik, de még a vártnál is jobban! Egy éjszakai nagyváros utcáin kell mindig megtalálnunk a helyes utat. Figyelembe véve a betonrengeteg kuszaságát ez bizony nem könnyű, nem szólva az olyan malőrökről, amikor egy alagútban kell végigrepülnünk. Látszik hogy egy Sega játékról van szó, és hogy játéktermi feelinget akartak az egészbe kölcsönözni: időnként át kell repülnünk ellenőrzési pontokon. Ne gondolja tehát bárki is, hogy hipp-hopp végezni lehet az említett öt pályával! Hiába választjuk az Options-menüben a legkönnyebb nehézségi fokozatot, a szakaszok megtételéhez kapott idő mindig nagyon sovány. És akkor még ehhez jönnek az ellenfelek, akik amellett, hogy lökdösődnek (ami egy alagút bejáratánál kiváltképp kellemetlen), még néha le is bénítanak minket bizonyos lövedékekkel. Öröm az ürömben, hogy mi is hasonlóképpen cselekedhetünk, csak fel kell szednünk a kéken fénylő energiákat, mire egy kis szerencsével mi is egy ilyen lövedékekhez jutunk (amiket aztán a Space-szel lőhetünk ki). A különféle lövedékeken kívül még nitrot vagy "rejtőzködést" is lehet kapni (véletlenszerűen) az energiákért. Ezeken kívül minden körre/futamra kapunk három ágyúgolyót is. Ágyúzni az Alttal akkor lehet, amikor egy célkört látunk valahol a terepen felbukkanni. A pályán való robbantással titkos járatokat, útlerövidítéseket tárhatunk fel, vagy esetleg a többiek elé omlaszthatunk sziklákat. Nem szóltam még a versenyek típusairól. A Start Race indítása után három üzemmód választható. A Quick Race-szel egy tetszőleges pályán mehetünk egy futamot, a Ghost Race-szel a saját legjobb eredményünk szellemképével versenyezhetünk, a Championshippel bajnokságba kezdhetünk, végül a Rookie Arenával a gyakorló aréna három pályája közül választhatunk. (A SegaSoft HEAT.NET-je segítségével továbbá van hálózati játék is.) A bajnokságon csak az első három helyet díjazzák, de azokat kemény dollárokkal. A pénznek tehát nyilván szerepe van: költekezni az Upgrade Plane pontnál lehet. Különböző kütyükkel javíthatjuk a gépünk teljesítményét, vehetünk mondjuk jobb motort, szárnyakat és egyebeket. Egyébként a gépünk típusát (három fajta van) és színét is megválaszthatjuk (Plane Setup).



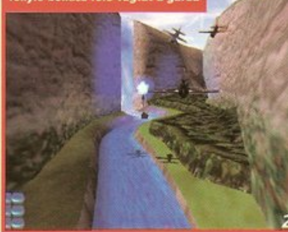
Mihelyt az első helyezett konkurrencia feljebb húz, nyakon durrantom egy bénító lövedékkel – és enyém a pálya!

A Plane Crazy – ha megtanulunk vele játszani – egy nagyon kellemes anyag tud lenni. Az Inner Workings nevű kis skót csapat színvonalas munkát végzett a Segának: a végeredmény szinte felér egy játéktermi géppel. A 3Dfx-es grafika rendkívül szép: rengeteg például a mozgó tereptárgy, mint például a folyók sodrása, vagy az azték templom hatalmas kőkerekei. A repülőnk klassz kondenzcsíkot húz, ami fokozza térbeliséget, és ezáltal az irányíthatóságot is. Grafikailag tehát a repülők valóban a repülés élményét nyújtják, az irányítás szempontjából viszont ezt anélkül teszik, hogy értenünk kéne a repüléshez. A program még az apróbb koccanásokat is elnézi, szóval csak a durva falba csapódásoknál következik be robbanás – de az ilyen esetekben is új gépet kapunk. Sok dolog azonban mégsem tetszett. Nem tetszett, hogy egy-egy győzelemért - hacsak nem a legnehezebb fokozaton megyünk – potom összegeket kapunk, viszont a továbblépéshez elengedhetetlen a repülőt fejleszteni. Az pedig még kevésbé tetszett, hogy nincs állásmentés! A játék szerintem túl nehéz. Egy idő után aztán még idegesítő is! Gondolok itt például arra a sűrűn ismétlődő beszólásra, hogy "Gyorsíts!" – noha már kihoztuk a maximumot az adott gépből. Vagy az is igazán "kedves", amikor az idő leteltével megjegyzi a gép: "Hát te ezt soha nem fogod megcsinálni!" Amúgy a zajokkal és a hangokkal pedig nem lenne gondom, a zuhanórepülés hangja kifejezetten hatásos. Egy mondatban a véleményem így hangzik: habár mindössze agyatlan száguldás a játék, ha bírod a tempót és nem akadsz fel minden második tereptárgyon, sok örömed lehet benne.

Vári Zoltán



Ha az ágyúval lebontom a rácsot, akkor rögtön "csőbe is megyek" – ami itt egy rövidebb utat jelent



A Grand Canyon egy számmal kisebb testvérében épp egy kéken fénylő bónusz felé vágtat a gárda

plane crazy

SegaSoft/ Inner Workings
http://www.innerworkings.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX5.x komp. hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM,3D-kártya

Repülőt vezetni állítólag könnyebb, mint autót – de nem ebben a játékban!

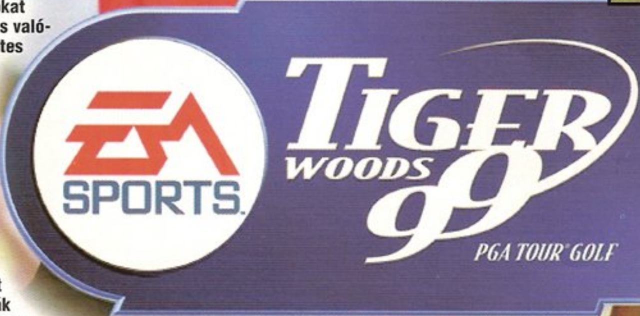
90%

URAK SPORTJA

Az EA Sports legújabb alkotása egy mostanában elég divatos sporttémára épül, ez pedig nem más, mint a golf. Ez is azt jelzi, hogy az EA-fiúk nem kizárólag FIFA, NHL és NBA-sorozataikkal kívánnak babérokat aratni a sportjátékok között, hanem szívesen eveznek más vizekre is. A Tiger Woods '99 névadó főhőse az Egyesült Államok golfsportjának koronázatlan (vagy ha úgy vesszük: többszörösen is megkoronázott) királya, akinek instrukciói alapján készült a játék, és természetesen a reménybeli játékos is az ő bőrébe fog bújni.

A program teljes mértékben valós adatokkal és reklámokkal szolgál, szemben a mostanában elterjedt "névmegváltoztatós" játékokkal, ahol pénzügyi okok miatt nem a pontos információkat tartalmazza a játék. A pályák is valósak, teljes méretben és tökéletes részletességgel.

A játék grafikája – magunk között szólva – nem sikerült egészen tökéletesre (bár tegyük hozzá, hogy nem a végleges verziót nyüstöltem, hanem az EA által küldött tesztpéldányt – de lényeges változtatások ebbe nyilván már nem kerülnek). E megállapítást támasztják alá a játék közbeni textúrahibák, valamint az, hogy a háttérben látható fák például alkalmasint 2D-ben csillognak-villognak.





Csini kis menük támogatják az új golfozók babrálgatását

Egy mai játéknak megfelelően természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, Direct3D). Hát ez bizony roppant dicséretes dolog. A baj csak annyi, hogy ennek valójában különösebb jelentősége nincs, ugyanis egy ilyen ketyerével sem válik a játékmenet teljesen felhőtlenné, már csak azért sem, mert szinte egyetlen effektet sem alkalmaz a 3D-kártyáktól megszokott repertoárból. Az szintén nem különösebben nagy ötlet, hogy nem látunk rá rendesen a pálya egyes részeire. Ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy természetesen többféle kameranézet közül választhatunk, de – szokás szerint – ezek közül csak néhány használható van. Az a lehetőség viszont nem rossz, hogy kedvünkre zoomolgathatunk akár játék közben is, így mindenki beállíthatja a számára legmegfelelőbb látószöget.

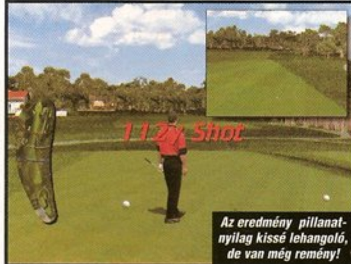
A játékosunk megjelenítését viszont egyetlen szó sem érheti. A mozgásfázisok alkalmasint ismétlődnek, de a programozók szemmel láthatólag igyekeztek minél többet használni. A játékmenet a megszokottnál lényegesen lassabb, ugyanis egy-egy ütés előtt akarva-akaratlan is komoly taktikai előkészítésre van szükség, már amennyiben kíváncsiak vagyunk az eredményre. Az irányítás természetesen egérrel történik, és azt kell mondjam, hogy igencsak nehéz eltalálni azt a pillanatot, amikor érdemes elengedni a gombot, mert program igen érzékeny a pontosságra – az irányítás tehát mindenképpen profi kezeket (vagyis hosszas gyakorlást) igényel. A labda ellövése a bal oldali egérgomb lenyomásával és a megfelelő pillanatban való elengedésével hajtható végre.

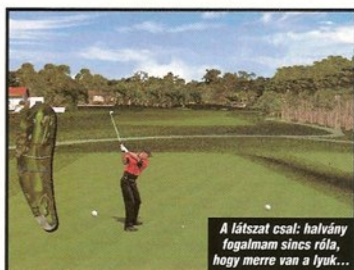
Mint ahogy azt már a hasonló kaliberű programoktól megszokhattuk, itt is egy kommentátor figyeli végig az eseményeket és az eseményeknek megfelelő hangulatban karattyol.

Azt azért jópontként véshetjük fel, miszerint ebben a programban is kreálhatunk új figurákat, természetesen saját névvel ellátva, de a rengeteg opció állítgatásával konfigurálhatjuk a már meglévő karaktereket is.

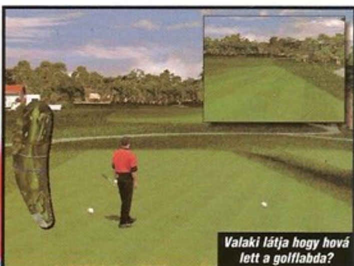
A menürendszer látványos és stílszerűen alkalmazkodik a játék hangulatához. A rakásnyi opcióval könnyen hozzáigazíthatjuk gépünk teljesítményéhez a játék egyes pontjait, sőt, figyelemre méltó részletességgel babrálgathatjuk a grafikát is.

Játszhatunk egyedül, hálózatban, de persze a játék legnagyobb dobása az Interneten folytatható játéklehetőség (az utóbbi kedvéért az EA Sports egyébként külön szervert is üzemeltet.


Az eredmény pillanatnyilag kissé lehangoló, de van még remény!


A látszat csal: halvány fogalmam sincs róla, hogy merre van a lyuk...

A méretek tekintetében a Tiger Woods'99 készítői szerencsére kissé visszafogták magukat: 2 CD-re sikerült felkarcintaniuk a progit, és azért ez sokkal jobb arány, mint mondjuk a The Golf Pro esetében, ahol 4 CD-re volt szükség a kibontakozáshoz.


Valaki látja hogy hová lett a golflabda?

Az első CD-n találhatjuk a szükséges dolgokat, zenét,drivereket, stb., a másodikon pedig a maradék pályák tanyáznak teljes életnagyságban. Sajnálatos módon a 2CD-nyi terjedelem ellenére is rengeteg szabad helyre van szükség a program futtatásához a vinyón. A normál installálás majdnem 300MB, és akkor nem beszéltem a teljes installálás lehetőségéről ami jocskán 500MB felett szaladgál.

A Tiger Woods 99-t csak és kizárólag a golf-programokat kedvelőknek és a sportág szerelmeseinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, bár gondolom ők nincsenek különösen nagy számban hazánkban. Eltekintve néhány apró hibájától kategóriájának kellemes darabja – de egyébként semmi különös.

Szakács Péter

tiger woods 99

Electronic Arts/EA Sport
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁ	G
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁ	G
ZENEBON	A

Minimum: P133, 32MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 8xCD, 3D-kártya

Golfszimulációnak igen kellemes darab - de semmi több

81%

ÚJRAÉLESZTÉS

STARCRAFT InSuRRecTion



AZ EMBEREKKEL KEZDŐDÖTT...

A Brontes IV egy kis bányászplanéta volt. Távol esett a Konföderáció és a harcok középpontjától. Egy nap azonban hírek érkeztek, miszerint lázadás van kialakulóban a rendszerben. A pletykák igaznak bizonyultak, sőt kiderült, hogy igen komoly tűzfészek alakult ki. A helyzet súlyos, a hadiállapot miatt a helyőrség nem kaphat segítséget a környező rendszerekből, csak a saját erejére és tartalékaira számíthat.

Vezetőjük személyes varázsának köszönhetően a lázadás mind több hívet szerzett magának. A Megváltó Ököl (ahogy a rebellisek önmagukat nevezik) mozgalma hamarosan átterjedt a szomszédos planétákra is. Érezvén a lázadás növekvő erejét, néhány külső kolónia megalakította a Nyomozó Tanácsot, és toborzásba kezdett. A lázadás megfékezésére felállított elit alakulat a Kalapács nevet viseli.


Dicső Protoss seregek zúzzák a buta Zergek bázisát

FELTŰNNEK A PROTOSSOK

Eközben távol a bolygótól, a Protoss Ülést viták osztották meg. Felismerték, hogy a Zergek használják föl az embereket arra, hogy továbblépjenek a genetikai fejlődés létráján a következő lépcsőfokra. Ezt egyöntetűen a vég kezdeteként definiálták, azonban a megoldást kutatva két pártra oszlottak: egyikük szerint csak a bolygó teljes megsemmisítésével lehet a Zergeket elpusztítani, mások ennél kevésbé drasztikusabb módszerrel próbálták a problémát orvosolni. Így vagy úgy, egy kis flotta elindult Tassadar főhadiszállásáról. A 7. Flotilla útja közben sok bolygót megtisztított az őket elárasztó Zergektől. A Brontes IV felszínéhez közeledve már látták, hogy csak egy maroknyi elvakult és kétségbeesett ember harcol a túlélésért a teljességgel fertőzött planétán. Habozás nélkül megkezdték harcukat a Lidérces Fészek ellen, de már egy új ellenfél is feltűnt a horizonton...


A protoss anyahajók rendkívül haragszanak a földhözragadt emberekre

A TÚLOLDALON SEM MINDEN CSENDES...

Auza Agyat, a Lidérces Fészek vezetőjét alaposan meggyengítette a hosszú és kimerítő harc az emberek és a protossok ellen. Miután asszimilálódott Atticus Carpenterrel, a lázadók agytrösztjével, észlelte, hogy a Legfelsőbb Hatalommal a kapcsolattartás fokozatosan nehezebbé és nehezebbé válik. Csak később vált nyilvánvalóvá, hogy a domináns rebellis agy teljesen átvette az irányítást – és Auza szép lassan megszűnt létezni.

A Legfelsőbb Hatalom ezt nem tűrhette szó nélkül – hamarosan kreált egy új Agyat a hatalom visszaszerzése érdekében. Nargilnak, a legfiatalabbnak, mindösszе egyetlenegy parancsot adott útravalóul: amennyiben elbukik, meghal...

So, a kerettörténet meglehetősen érdekes, mi több, már kicsit cyberes. Sőt, a borítón díszelgő Blizzard pecsét (elismerjük a munkátokat, blabla) is igen biztatónak tűnik. Ennek ellenére az első Starcraft kiegészítő ne keltsen túl sok hiú reményt senkiben sem. Ami azt illeti, az Aztech New Media munkája csak kis mértékben nyújt többet, mint bármelyik "kínai CD", amiben összeszedtek 20-30 megányi szerkesztett pályát.

A játékban előre megszerkesztett hadjáratokat játszhatunk végig a történet alapján, az eredeti játékból már ismerős három fajjal. Hogy egy kicsit elmossam a szemetek csillogását, elárulom, hogy új egységekkel és pályatípusokkal egyáltalán nem fogunk találkozni a játék folyamán. Ennek ellenére az anyag kb. 100 Mbyte-nyi – de az is mindjárt kiderül, miért. A szokásos multiplayer pályák mellett az előbb említett hadjáratokon (3 db) kívül még jópár (kb. 30) campaign missiont is végigvihetünk. Mindenesetre a mélyen tisztelt készítők legalább vettek egy kis fáradtságot és kreáltak némi digi beszédet a küldetések elejére. Mivel ez az alapjátékhoz adott szerkesztővel semmi gondot nem okoz (wav-ba menteget), így ez sem tekinthető óriási erőfeszítésnek, de legalább a helyet foglalja.


Az emberek támaszpontja épp heveny légitámadásban szenved

A történetben szereplő személyek és csapatok (pl. Hammer, 7th Fleet) külön színösszeállításban tetszelegnek előttünk. Ezt most nem fogom részletezni – a helpben mindenki megnézheti magának. Annyit érdemes csak megjegyezni, hogy a különleges, VIP személyek járművei némi speckókkal vannak megáldva (gyorsabb, esetleg erősebb a páncélzata) – ezek semmiképpen sem újak, csak egy alapegység némileg módosított változatai. Ismerősek lehetnek már az eredeti játékból is – ha jól rémlik, ott is voltak ilyesmik.


Ez vagy a tripla Star Wars-trilógia harmadik fejezete, vagy egy szimpla ürcsata

A hadjáratok nehézségi fokait illetően kicsit felemás érzésem van – voltak könnyebb, de nehezebb pályák is. Kicsit azért rövidnek tűntek – például volt, ahol csak három pályát tartalmazott egy hadjárat. Összességében az átlagosnál kicsit nehezebb és jól megszerkesztett pályákat és küldetéseket kapunk kézhez.

Az installálással semmi gondunk nem lesz, kivéve, ha a vinyónk nem rendelkezik megfelelő mennyiségű szabad hellyel. Egy dologra figyeljünk csak: a játék típusát állítsuk be az "use map settings" opcióra. A játék alatt az eredeti Starcraft pörög a CD meghajtónkban, ergo nélkülözhetetlen kelléke a játéknak.

Végül is, egy kicsit utánagondolva, a kiegészítő valahol félúton van egy ócska, internetről összebuherált pályagyűjtemény és egy komoly kiegészítő közt. Mivel a program remélhetőleg jó áron kerül forgalomba, most teljesen meglepő módon azt írom, hogy majd mindenki eldönti, megveszi-e vagy sem. Teszem ezt egyrészt azért, mert már az ablakon kopogtat a hivatalos kiegészítő is a Blizzardtól (a Brood War címet viseli) új egységekkel és minden más nyalánksággal, másrészt azért, hogy ne kelljen azzal az elcsépelt bukás dumával lelőnöm a cikket, hogy a fanatikusoknak ajánlom...

starcraft: insurrection

Aztech New Media

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95, eredeti Starcraft

A Brood Warig el lehet tölteni vele az időt

75%

Brutal Annihilation

TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS

A Total Annihilation megjelenése óta már elég sok idő eltelt, de ez a program a real-time stratégiák képzeletbeli versenyében még mindig a dobogó legfelső foka körül ögyeleg. Talán ennek köszönheti, hogy még most is megjelent hozzá egy kiegészítő korong.

A TA: Battle Tactics már nevéből adódóan nem egy komplett háború történetét tárja elénk összefüggő missziók sorozatával, hanem lépésről-lépésre ismertet meg bennünket az egyes egységek harcban történő felhasználásának a módjaival.

Felmerülhet a kérdés – teljesen jogosan – hogy miért most adták ki ezt a kiegészítőt, amikor már kb. egy éve piacon van az eredeti program, sőt már egy küldetéscsomag (Core Contingency) is megjelent. A válaszom: fogalmam sincs. Aki a megjelenésekor megvette a játékot, az bizonyára már profi a kezelésben és a taktikák alkalmazásában, úgyhogy ilyesmire különösebben nagy szüksége sincs. Sebaj.


Vidám légihordák felvonulása. Legalábbis egyelőre még vidámak...

Ezzel ellentétben a missziók kiválóan alkalmasak arra, hogy egy kezdő játékosnak átfogó áttekintést nyújtsanak mindkét oldal különböző fegyvernemeinek helyes bevetéséről. Kicsit motoszkál bennem a kisördög amikor ezt írom, de van egy olyan elméletem, hogy a játék nagy gépigénye miatt csak mostanra váltak elérhető árúvá azok a PC-k, amiken a játék megfelelő sebességgel és minőségben futtatható, így most a kiadó úgy gondolkodott, lehet hogy megindul egy újabb vásárlási hullám. Ezt alátámasztandó elmondom, hogy nagy számú egység esetén az én 233MMX-em 64M rammal néhol szinte az élvezhetetlenségig képes belassulni, arról nem beszélve, hogy a híreim szerint némely térkép el sem indul, ha nincs ennyi memóriája az embernek.


Nézeteltérés a vízen. Anyagi kár jelentős

A CD-n mintegy száz küldetés található, szép, szisztematikus rendszerbe foglalva. A felosztás egyik része értelemszerűen a Core és az Arm oldal egységeinek különbségéből adódik, a másikban a teljesítésre szánt idő a mérvadó. Ez utóbbi alapján vannak very short (kb. 5 percnyi), short (10 perces), medium (félórás) és long (nagyjából egy óra hosszat tartó) missziók.

A küldetések pikantériája az, hogy általában egy-, esetleg kevés fajta egységgel kell megoldanunk a ránk bízott feladatot. Noha így kétségtelenül alaposan megismerjük az adott jármű vagy épület korlátait (sebesség, lőtáv, radar hatósugár, páncélzat stb.) és megtudjuk azt is, mi ellen vagy védelmében a leghatékonyabb, de a program így elveszíti legfőbb varázsát. Ez alatt azt értem, hogy talán az összes eddig megjelent valósidejű stratégia közül a Total Annihilationben volt leginkább a hangsúly arra fekteve, hogy a különböző fegyvernemeket megfelelően összehangolva indítsunk offenzívát a másik féllel szemben. Az itteni küldetésekben nem építkezhetünk kényünkre-kedvünkre, néhol egyáltalán nem engedélyez a gép gyártást, néhol pedig csak két-háromfajta egységet állíthatunk elő. Sok esetben a rövid küldetéseknél szinte még arra sincs időnk, hogy körülnézzünk a pályán, máris támad a gép.

Apropos, gépi intelligencia! Ahogy az eredeti programban megismertük, nem rossz, ez itt sem változott – mindenesetre kösse fel a gatyáját, aki nekiáll végigjátszani őket. Összességében egyébként nem lehetetlen végigvinni mindet, a legtöbb pálya átlagos nehézségű, de vannak húzós darabok is.


Valaki szemet vetett a repülők háztájijára. Rossz szemet...

A küldetések változatosságát nem érheti különösebb kritika – a kamikaze egységek elleni védelemtől kezdve a tengeri illetve légi csatán át a csupán csak a Commanderünkkel teljesítendő feladatokig megtalálható minden, ami szem-szájnak ingere. Új pályatípusokat és egységeket mindeddig nem találtam, és erős a gyanúm, hogy ez már nem is fog változni. Single és multiplayer pályák egyaránt helyet kaptak a korongon.


Az ilyen típusú erdő mélyi kalamajkákat a Zöldek nyilván nem nézik túl jó szemmel

Ami a hosszabb missziókat illeti – ahol az időtartamból kifolyólag már némi taktikázásra is adódhat(na) lehetőségünk – sajnos elérte a TA-t is a real-time stratégiák végzete. Építünk a legerősebb egységből egy jó tucatot és szépen megindulunk előre, aki szembejön, esetleg útban van, annak pedig feladjuk az utolsó kenetet. Hosszú távon már baromi unalmas, hogy ezzel a "furfangos" taktikával szinte minden játékban minden pálya teljesíthető. Kíváncsian várom, hogy a közeljövőben megjelenő RTS-ák közül melyik szakít már végre ezzel a hagyománnyal. Gyakran pedig még a hosszú küldetések sem biztosítanak elég időt arra, hogy az igazán király fegyverek (pl. az atomrakéta, vagy a Big Bertha) brutalitását kellőképpen megismerjük és kihasználjuk.

Egyszóval kissé idejétmúltnak találom – jobb lett volna, ha a játék megjelenése utáni első két hónapban dobják piacra. A kezdőknek kétségtelenül hasznos darab, a fanatikusoknak nem nyújt többet néhány új és érdekes multiplayer, skirmish vagy single pályánál, a profiknak pedig nem is érdemes megszerezni, ők a Core Contingencyvel jobban járnak.

K.Z.

total annihilation

GT Interactive/Cavedog

http://www.gtgames.com

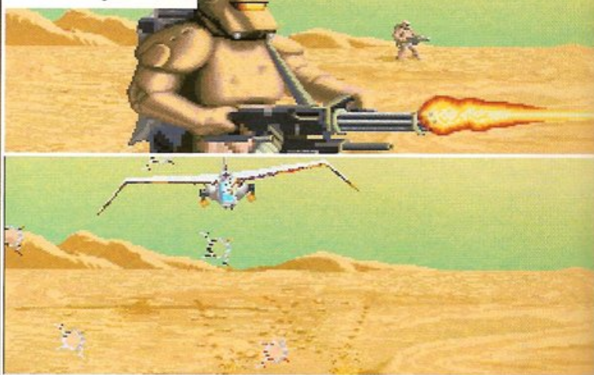
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, eredeti Total Annihilation

Kezdőknek ajánlott, a veteránoknak nem, a fanatikusok pedig majd eldöntik maguk

75%

Ha valaha is arra vetemednék, hogy megírom a Valóidős Stratégiai Játékok Almanachját, az első mondat valahogy így hangozna: "s kezdetben vala a Dune2…". Alig hiszem, hogy akad még egy játék, melytől ily sokan ily sokat loptak volna – elvégre a Westwood annak idején műfajt alkotott e művével. Ifjabbak kedvéért: a dolog még akkortájt történt, mikor a 40 Mhz-es erőművek és 100 megás winchesterek még épphogy csak kezdtek beszivárogni az Amiga-mámorban fetrengő honi számítógépes piacra. Szóval elég patinás egy játék a Dune2, na… Az igazat megvallva nem is igazán értem, hogy eleddig miért nem próbálkoztak meg e nagyhírű játék újramelegítésével (ne adj isten továbbfejlesztésével). Mindegy, immáron örömmel jelenthetem e tarthatatlan állapot megszűntét, mivel a Westwood legújabb, Dune2000 névre hallgató programja a már emlegetett nemes hagyományokat eleveníti fel. Helyesebben szólva: próbálja feleleveníteni. A régi anyagok újrakiadásánál mindig ott bujkál az emberben a kisördög: vajh' hozzá tudnak s akarnak-e tenni az alkotók bármit is az eredeti játékhoz? Persze a Dune2000 esetében nem volt szükség efféle találgatásokra, mivel a készítők jó előre leszögezték, hogy ők a grafika kicsinosításán kívül nem sokat változtattak az eredeti programon. Hát, CoVboy "kedvenc" hősét és példaképét idézve: ez gáz. Tény, hogy a Dune2 annak idején évekkel megelőzte korát. Tény, hogy a mostanság tömegesen megjelenő valóidős játékok ősének tekinthető. Tény, hogy világszerte hatalmas sikert aratott. De azért az sem teljesen mellékes, hogy azóta eltelt csekély hat év, s ez idő alatt azért fejlődött egy keveset a stratégiai játékok műfaja. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy a Westwood fejesei komolyan azt gondolták, hogy egy hat éves játék szemellenzős feldolgozásával olyan nevekkel versenyezhetnek, mint a Total Annihilation vagy a Starcraft. S mindezt pár hónappal a szintén Westwood-féle Tiberian Sun megjelenése előtt. Na, ez már nem semmi – annál inkább lényegesen kevesebb.



Mint ez a remekbe szabott Dune2-animáció is bizonyítja, egy keveset azért csak sikerült csiszolni a grafikán…

DUNE 2000

SPIC



Nézd csak, a Vörös Horda (mármint a Harkonnenek, most nem politizálok) nem átallotta megrohanni az Atreides-finomítót



Hiába, az élet akkor szép, ha zajlik – a gaz Harkonnenek most épp az Ordos-házat zaklatják

MEGLÁTNI ÉS NEM SZERETNI

Gondolom most mindenkinek az motoszkál a fejében, hogy vajon mi lehet az az ok, amiért érdemes lenne a Dune2000-et megszerezni. Hát, egy jó névvel ugyebár sok mindent el lehet sütni – tán még ezt a játékot is. Másrészt pedig a különféle prospektusokban ódákat regéltek a teljesen átdolgozott, gyönyörű 16 bites grafikáról. Nos, ami az átvezető videókat illeti, ezek valóban fantasztikusra sikeredtek. Mi több, a játék immár logikusan (jó, viszonylag logikusan) felépített történettel is büszkélkedhet, amit a Dune2-ről anno még nem igazán lehetett elmondani. A játék grafikájáról viszont még efféle szolid dícsereteket sem zenghetek, a Tiberian Sun-előzetesekben megcsodált screenshotokhoz képest egyenesen ronda a Dune2000. Mi több, a játék úgy általában ronda, szerény véleményem szerint még a Red Alert színvonalát sem éri el. A gyalogos egységek "haláltusája" példának okáért minden elképzelésemet alulmúlta,


Alighogy megkaptam jubileumi első fűszeresemet...


...az rögtön egy éhes féreg gyomrában végezte. Bosszantó.

ezt a katartikus élményt tényleg látni kell. Illetve nem is kell annyira látni, mivel EZÉRT tizenegynéhány-ezer forintot kiadni enyhe túlzás, amit szerény véleményem szerint csak a fanatikusok fognak megtenni. E ponton már-már hasonlóan fanatikus hévvel kezdtem el egyedi ötletek, újdonságok, erények után kutatni – VALAMI pozitívuma csak kell, hogy legyen a a játéknak!?!

DE NINCS...

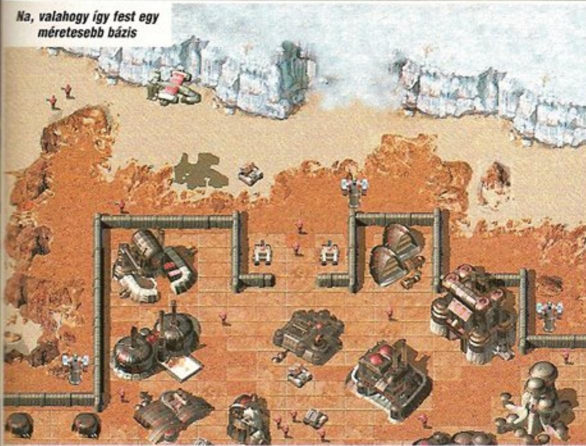
A külcsín aprólékos kivesézésétől most inkább eltekintenék, a jelenleg piacon lévő C&C-klónokhoz képest az úgy ronda, ahogy van. Magáról a játékmenetről pedig túl sokat úgyszintén nem tudok írni, mivel ez semmit nem változott a Dune2-höz képest. A szokásos épületek, a szokásos egységek, a szokásos taktika. Egyedül a fűszerbányászat az, ami némi színt visz a játékba, mivel az időről-időre előbukkanó homokférgek támadásaira nagyon kell figyelni. E férgeket egyébként ha nehezen is, de el lehet pusztítani – ilyenkor különösen jó szolgálatot tehetnek az Atreidesek és Harkonnenek rakétavetői. Apropó, egységek! A játékban mindössze 22 fajta egységgel találkozhatunk, s ezek egy részét csak a három szemben álló fél egyike használhatja. Az egységek nem fejlődnek, nem tanulhatnak új képességeket, de még csak viselkedésüket sem határozhatjuk meg. Összesen négy különböző parancs adható ki nekik: támadás, mozgás, őrködés, visszavonulás. Bocsánat, tudnak még össze-vissza futkosni is, ám a roppant bonyolult waypoint-opció már kimaradt a játékból. A különleges egységek használhatósága szintén behatárolt, bár a mérnökökkel illetve szabotőrökkel azért elég vicces dolgokat lehet művelni. A győzelem kulcsa ezúttal is az, hogy minél több rakétavetőt összegyűjtve össze szép lassan "átzsilipeljük" magunkat az ellenfél finomítói felé. Jó, a későbbi pályákon már elkél némi gyalogosfedezet is, de a rutinos Starcraft- illetve Dark Reign-veteránok számára azért túl sok újdonságot és kihívást nem tartogat a játék (a legutolsó pályától eltekintve, ahol már nagy számban bukkanak fel a gaz Császár nem kevésbé gaz csapatai). A legjobban mégis az bosszantott, hogy a légi egységek szinte teljesen kimaradtak a játékból. Bocsánat, az Atreides-ház gyárthat 1, azaz EGY féle (amúgy igen gyenge) repülőt – ennyi.

Az igazat megvallva jóval hálásabb téma mindazon opciók, lehetőségek ismertetése, melyek viszont kimaradtak a programból. Az például, hogy egyszerre csakis egy egység építésére adhatunk parancsot, határozottan idegesítő. De legalább ennyire bosszantó az is, hogy az épületek alapjait szintén egyenként kell legyártani, holott ebből több tucat is elkél egy méretesebb bázishoz. Ami a szemben álló felek küldetéseit illeti, ezek sajna meglehetősen sablonosra sikeredtek. Átvezető animációk ide, átvezető animációk oda, valahogy nem éreztem igazi különbséget a három hadjárat között. A követendő taktika egyébként a kézikönyv s readme file tanúsága szerint mindhárom nemesi háznál más – na, ezt én nem igazán tapasztaltam. Amúgy lehet, hogy bennem van a hiba, de szerintem a három nemesi ház nincs igazán egyensúlyban, egy Atreides-Harkonnen párharcban például tíz esetből kilencszer az utóbbiak fognak győzedelmeskedni. Az Ordosok a Deviator névre hallgató egység megjelenéséig (vicces darab, időlegesen átállít egy ellenséget a mi oldalunkra) szintén teljesen használhatatlanok. Tán mondanom se kell, hogy az efféle aránytalanságok nem tesznek igazán jót a multiplayer játéknak... Mindezeknek köszönhetően a játék hangulata ugyancsak hibádzik, s ezt annak ellenére mondom, hogy Frank Herbert könyvei a kedvenceim közé tartoznak.



EZ ROSSZ VICC VOLT

A Dune2000 számomra a történelem megfejthetetlen rejtélyei közé tartozik. Adott egy legendás játék, egy igen jónevű cég és lám, a frigyükből születik egy efféle torzszülött. A játék tulajdonképpen nem is lenne rossz, ha teszem azt két-három évvel ezelőtt jelenik meg. Mai szemmel nézve viszont a grafika siralmas, a zene nagyjából átlagos, maga az összhatás pedig igen távol áll a frenetikustól. Hiába szépek az átvezető filmek, ez így magában kicsit kevés – pusztán a nosztalgia és néhány másodpercnyi filmnézegetés kedvéért alig hiszem, hogy bárki is időt áldozna egy efféle programra. Az igazat megvallva csak a Dune2 legendás mivolta gátol meg abban, hogy élvezhetetlennek minősítsem a programot. Kétségtelenül akad néhány megátalkodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fog eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy ívben kerülje el ezt a borzadályt.


Na, valahogy így fest egy méretesebb bázis

dune 2000

Electronic Arts/Westwood
http://www.westwood.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, 16 bites hang- és videókártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A Dune 1996 találóbb cím lett volna...

67%

URBAN A

Nagyváros

Furcsa. Mintha mindenkinek ugyanakkor jutott volna ugyanaz az eszébe. Noha egy új műfajról van szó, a Battlezone és az Uprising után – alig fél éven belül – máris itt van egy újabb 3D-s stratégia-akció keverék – ezúttal a Microsofttól. Persze nem rossz az, ha egy műfajnak egyre több képviselője akad, főleg addig nem, ameddig ezek a képviselők külön-külön elég erős individuummal rendelkeznek. Szerencsére az Urban Assault egy ilyen játék, a stílus rajongói tehát nem csupán egy klónnal gyarapíthatják a gyűjteményüket.


Odalent a tankoknak nyilván már nem túl rózsás a jövőképe


Minél közelebb megyünk az ellenséghez, annál biztosabb a találat – esetünkben rajtunk

A SZTORI

A történeti hátteret egy meglehetősen pesszimista jövőkép szolgáltatja. Azokban az időkben járunk, amikor jelen korunkat már csak úgy emlegetik: a Nagy Tévedés. Tévedés volt azt gondolni, hogy az ember kényelmét szolgáló sok vacak műanyag nem fog "visszaütni", vagy hogy a nukleáris energiával csak úgy szabadon lehet játszadozni. A Föld teljes egésze súlyosan szennyezett és sugárfertőzött lett, minek hatására a megmaradt lakosság védőburokkal körülvett városokba kényszerült. S hogy ne legyen elég a "jóból" még ráadásul megjelentek az idegenek, a Mykonianok is. Minthogy elég nehéz megfelelő ökoszisztémájú planétát találni, ők is igényt tartanak a Földre, s mivel nem tűrnek meg "szomszédokat", az emberiség teljes kiirtásán fáradoznak. Aztán a még távolabbi űrből érkező Sulgogarok is a Földre pályáznak, akik pedig mind az embereket, mind a Mykonianokat ki akarják söpörni. A helyzet tehát nem túl rózsás. Egyrészt mi vagyunk a szövetségbe tömörült emberiség oldalán, ellenünk pedig felsorakoznak az idegenek, plusz még azok a régi időkből fennmaradt földi hatalmak (a Ghorkovok és a Taerkastenek), akik a mi népünket vádolják a Nagy Tévedés kialakulásáért. Szerény személyünk a szövetség haderejének a parancsnokát fogja alakítani. Mivel az emberi élet felértékelődött, a háború teljes egészében automatizálódott: robotok harcolnak a csatatereken. Igen ám, csakhogy a robotok egy valamit nem tudnak helyettesíteni: az emberi logikát. Ezért volt szükség azokra a kisebb műtétekre, amiket hősünk agyán végrehajtottak: a beépített implantátumokkal telepatikus úton közvetlen kapcsolatot létesíthet bármelyik tankkal vagy repülővel. Néhányan előtte már kudarcot vallottak, szóval ez most az utolsó lehetőség...

MIT IS KELL TENNI?

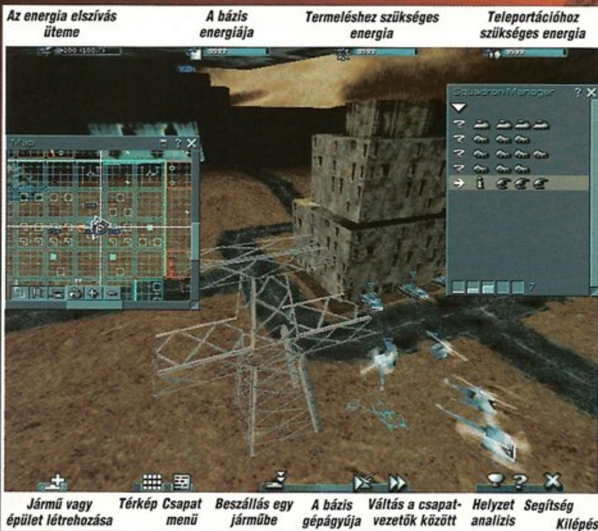
A küldetések rendszere a Red Alerthez hasonló: adva van egy térkép Európáról, illetve Ázsiáról, amin legelőször csupán három területi egység, azaz három gyakorló küldetés választható. Ha a hármas számút teljesítjük, akkor léphetünk tovább a szomszédos körzetekbe, majd azok valamelyikét teljesítve az azokat övező területek következnek, és így tovább. A meghódított területekre bármikor visszatérhetünk, ami azért lényeges, mert egyes helyeken újfajta technológiákat (gyártható eszközöket) lehet találni, melyek nélkül később nem biztos, hogy boldogulni fogunk. Azoknál a küldetéseknél, amelyeknél valami új dologgal fogunk találkozni (tehát például a gyakorló missziónál), a gép egy részletes oktatófilmmel is kedveskedik. Minden egyes ikont és egyéb részletet pontosan elmagyaráz és be is mutat, ami szerintem mindenfajta egyéb segítségnél és kézikönyvnél többet ér – nem árt odafigyelni.

A Battlezone és az Uprising után az Urban Assault talán egy kicsit hagyományőrzőbbnek tűnhet; ebben a játékban ugyanis nem annyira mosódnak el a határok a stratégiai és az akció részek között – főként ami az irányítást illeti. Ha a 3D-s terepre behozzuk az átlátszó térképet (M billentyű), tulajdonképpen ugyanúgy irányíthatjuk a különítményeinket, mint bármely C&C-klónban. Csak rájuk kell böknünk az egérrel, s megmutatni nekik, melyik szektort foglalják el. A térképen – amit egy sima Windows ablakhoz hasonlóan nagyíthatunk, scrollozhatunk, vagy zoomolhatunk – csak azok a területek láthatók, amiket az egységeink már felderítettek, s persze az ellenséget is csak akkor vesszük észre, ha már valamelyik járművünknek a látótávolságába került.

A 3D-s terepből kezdetben azt látjuk, amit a bázisunkból kitekintve láthatunk: ebből a nézetből lehet új egységeket létrehozni, vagy mondjuk átvenni a bázis gépágyújának az irányítását. Azonban nem maradhatunk végig a bázisban, ugyanis ha átülünk az egyik járművünkbe, onnantól fogva az – azonkívül, hogy (remélhetőleg) intelligensebb lesz – erősebb páncélzattal és nagyobb tűzerővel fog rendelkezni. Ezért van az, hogy muszáj részt vennünk a csatákban, s ettől válik bonyolulttá a játék. Miközben az egérrel a térképen mutogatunk, a joystickkel (billentyűzettel) az ellenséget kell irtanunk – ez már tényleg majdnem olyan, mintha két játékkal kéne egyszerre játszanunk.

Minden egyes csapatnak van egy vezetője, így ha azt akarjuk, hogy az adott csapat többi tagja minket kövessen, őt kell kiválasztanunk. A járművekbe beszállni roppant egyszerű: akár a térképen, akár a csapat-menüben, akár a terepen egyszerűen csak duplán rá kell kattintanunk. Ha netán nem a vezért választottuk ki, az L gombbal könnyedén kinevezhetjük magunkat azzá. Egyébként a szakaszról egy járművet leszakítani nem nagyon érdemes, legfeljebb felderítő feladatokra. Persze minden egyes csapatot nem irányíthatunk: a többiek viselkedését az agresszivitásuk beállításával határozhatjuk meg. Ezt a már említett csapat-menüben tehetjük meg, aminek a behívásához – a térképhez hasonlóan – szintén van egy külön ikon (vagy S billentyű). Ha egy szakasz agresszivitása 1-es szinten van, haladéktalanul

Az energia elszívás üteme | A bázis energiája | Termeléshez szükséges energia | Teleportációhoz szükséges energia



Jármű vagy épület létrehozása | Térkép | Csapat menü | Beszállás egy járműbe | A bázis gépágyúja | Váltás a csapatvezetők között | Helyzet analízis | Segítség | Kilépés

visszavonul (az mondjuk nem rossz ötlet, hogy a súlyosan sérült egységek automatikusan beállítják maguknak ezt a szintet), ha viszont az 5-ös szintet adjuk parancsba, a szakasz őrült tombolást végez – még a házakat sem kímélik, vagyis az utolsó csepp vérükig harcolni fognak. A csapat-menü a soraink átrendezéséhez is nagyon hasznos: tetszés szerint állíthatunk össze szakaszokat, ide-oda pakolgathatjuk az egységeket, vagy például megritkult szakaszokat vonhatunk össze.

SSAULT™

Battlezone

A SZEKTOROK ÉS AZ ENERGIÁK

A cél az, hogy minél több területet foglaljunk el, és ezáltal biztosítsuk a bázisunk védelmét és energiaellátását. Minden pályán vannak bizonyos kulcsfontosságú pontok, melyek a térképen külön jelölve lesznek. Először az energiaállomás(oka)t kell elfoglalnunk (villámmal vannak jelölve), így táplálhatjuk ugyanis a bázist. Ha már megvan az állomás, a bázist az épület fölé vagy mellé teleportálhatjuk. Ténykedésünk hatására rohamosan lecsökken az az idő, ami az eszközök gyártásához szükséges energiatermeléshez kell. A teleportálás egyébként szintén energiát vesz igénybe, kivéve azt az esetet, ha már elfoglalt erőművek között teleportálgatunk. A második fontos dolog a kulcsszektorok elfoglalása (piros "célkeresztek" jelölik őket), amelyek majd a sugárkaput nyitják meg. Ezeken a kapukon keresztül távozhatunk az aktuális küldetésről. (A bázisunk oda teleportálása előtt ne felejtsük el az összes meglévő egységünket is a kapuba vezetni.) A harmadik kulcsfontosságú dolog nem található meg mindenhol, csak azokon a szinteken, ahol fejlettebb technológiát (sigma betű jelöli) lehet találni. Ha ilyen szektorra lelünk, onnantól rögtön gyárthatóvá is válik az adott eszköz, mint például egy jobb tank vagy helikopter, a későbbekben pedig még épületek is. Ha bent ülünk valamilyen járműben, területet foglalni egyszerűen úgy lehet, ha az épületekbe vagy a talajba tüzelünk néhányat. Az általunk már elfoglalt (vagyis saját) szektorok kék keretet kapnak a térképen.

Nagy szerepük van tehát a különféle energiáknak, amelyek alakulását felül négy kijelző mutatja. Az első a már említett energiaelszívás ütemét mutatja – minél több mezőt foglaltunk el az erőművünk körül, annál jobb ez az érték. A második a bázisunk energiáját jelzi, ha ez nulla, akkor természetesen Game over. Az utolsó kettő az eszközök gyártásához meglévő ún. kreatív energiánkat, illetve a teleportációs energiánkat mutatja – ezek egyikének töltődését a másik javára bármikor leállíthatjuk. (Különben egyformán töltődnek.) A különböző erőművek nem azonos hatásfokkal dolgoznak: minél több kis fehér pont van a kiválasztott erőmű ikonján belül, annál jobb. Energiát egyébként nem csak kitermelni, hanem zsákmányolni is lehet: ha magunk vezetünk egy egységet, egyszerűen csak át kell menni a megsemmisített ellenfél energiaplazmáján.


Csendélet tankkal. Nemsokára hangos lesz és tank nélkül

PRO ÉS KONTRA

Az Urban Assaultban nekem leginkább a különböző járművek viselkedése nyerte el a tetszésemet. Az akció része egy külön programnak is megfelelne: míg a tankkal hangos nyikorgások közepette csörtethetünk át a bukkanókon, s az A/Z billentyűkkel a lövegét állíthatjuk, addig a helikopterrel frankón a toronyházak fölött suhoghatunk, s ugyanazokkal a billentyűkkel a magasságot, valamint – bedöntve a helikopter testét – a sebességet szabályozhatjuk. A játék stratégiai része sem rossz, gondolok itt arra, hogy a különböző típusú hadi eszközök "kő-pa-p-ír-olló" módjára viszonyulnak egymáshoz: a légvédelmi tankok leszedik a repülőket, a légvédelmi tankokat viszont kifüstölik a bombázók, a bombázókat pedig könnyen lelőhetik a repülők.

A játékot mellesleg "multiplayerben" hálózaton vagy Interneten keresztül is lehet nyomatni (maximum négyen), ebben az esetben talán még izgalmasabb a dolog, hiszen a négy hadban álló fél mindegyike emberi intelligenciával fog rendelkezni.

Grafikailag az egyes gépek kidolgozása ugyan nem olyan eget rengető, ám amikor több tucat repülő, bombázó, tank nyüzsög egyazon képernyőn, ez már nem is tűnik olyan fontosnak. Mozgalmasak a csaták, és ez a lényeg. Klassz, ahogy például becélozza egy helikopter a tankunkat, és láthatjuk, amint a géppuskája felszántja előttünk a talajt, s rendkívül megnyerő, hogy a csaták hevében minden épületet meg lehet rongálni. A látványt illetően első pillantásra talán a városok egy kicsit "foghíjasnak" tűnnek, de amikor mondjuk egy tankkal gyorsan kell odaérnünk valahová, akkor bizony díjazni tudjuk a széles utcákat. A grafika tehát összességében nem rossz, mondjuk úgy: funkcionális.


A sugárkapu nyitva, tehát a távozás mezejére léphetünk. Mondhatnók: "csak egy ugrás a sugár(kapu)"

Ha már mindenképp valami hibát keresünk, akkor inkább a küldetések menetét lehet megemlíteni. Megsemmisíteni az ellenség bázisát, elfoglalni a kulcspozíciókat, és távozni – ennyi a lényeg. Mikor már a technikai fejlődés elért a csúcspontjára, csak az ellenségek száma és a terep változik, azaz egy kissé vontatottá válik az egész. Na persze melyik az a stratégiai játék, amelyik nem esik ebbe a hibába?


Az ellenség bázisa jótékony beavatkozásom előtt...


...és pár másodperccel utána

urban assault

Microsoft/Terratools

http://www.microsoft.com/games/urbanassault

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya, Joystick

A stílusban egyedülálló, de azért a Battlezone-t nem sikerült felülmúlnia

85%

Rock

Tom C

RAIN

A kommandósok életét már több számítógépes játékban is feldolgozták: ilyen játék volt például '93-ban a Seal Team, vagy nem is olyan rég a Spec Ops. Egészen mostanáig ez a két cím volt az, ami talán a leginkább közel állt a valódi háborúsdihoz. A helyzet azonban most megváltozott – méghozzá gyökeresen. A Rainbow Six szinte már maga a valóság, és ezzel nem csupán a szuper 3Dfx-es grafikájára célzok. A körülmények már annyira realisztikusak, hogy szinte felvetődik a kérdés: egyáltalán ez még játéknak nevezhető? De lássuk, mik is azok a körülmények. Magyarázkodás helyett inkább elmesélem, mi történt velem a második küldetésemen.


A belga nagykövetségre való behatolás a tűzlétra irányából

A helyszín Ruanda. A Horizon Corporation nevű vállalat kutatóit hutu lázadók ejtették túszul, s egy elhagyott villában tartják őket fogva a dzsungel mélyén. Az éjszaka közepén egy közeli tisztásról indulok útnak a csapatommal. Az előzetes tervek szerint négy – egyenként két főből álló – egységet vetek be. A düledező kerti lak mellől már meg is pillantjuk a ház körül a sátrakat és a tábortüzeket, valamint néhány fegyverest is. Ez utóbbiakkal távolról végzek – emberem elég jó mesterlövész, így csak két golyó kell a két gazfickóra. Megadom az Alfa kódot, s ezzel megkezdődik a behatolás. Én és a társam az alagsor felől közelítem meg a házat. A pinceajtó mögötti sötétségben egy alak sejlik fel – azonnal tüzelek. A találat ugyan nem halálos, de arra elég, hogy ráijesszen a terroristára, aki nyomban megadja magát. Egyelőre nem foglalkozok vele, a terv szerint ugyanis nekem az emeleten lesz dolgom. Közben apró puffanásokat és hörgéseket hallok: ebből tudom, hogy a többiek sem tétlenkednek. Felérve a földszintre egy hullát pillantok meg a folyosón. Úgy tűnik, tiszta a terep. Megindulok a lépcső felé, de abban a pillanatban ütést érzek hátulról. A jelenséget kísérő zajból már tudom: eltaláltak. Miközben tehetetlenül rogyok össze, a szemem sarkából még látom a támadómat, de aztán már csak a saját véremet látom szétfolyni a koszos padlózaton... (Nyugodj békében, kedves Zoli, az 576 saját halottjának tekint, mert még idejében leadtad a cikket – C) Még szerencse, hogy ez "csak" egy játék, s így átváltva a másik emberemre kegyetlenül megbosszulhatom a saját halálomat. Miután szerencsétlen bantu néhány gramm ólommal nehezebb lett, folytatom az utamat a felső szintre. A többiek már ott szorongának a szűk folyosón, tehát kiadom a Bravo kódot az emelet átfésülésére. Nekem az a szoba jut, ahol feltehetően az egyik doktornőt tartják fogva. Mivel végig hangtompítóval dolgoztunk, a nő őrét váratlanul éri a lövésem. Ezt követően már csak a hölgy kikísérése van hátra, és az akció (viszonylagos) eredménnyel zárul.


Egy gondterhelt kommandós. Hogy vajon hol lehet, azt a táblákból mindenki kitalálhatja

IGAZI HELYSZÍNEK, MAJD-NEM IGAZI KONFLIKTUSOK

Ahogy azt már a fenti történetből sejthetitek, a Rainbow Six nem valamiféle Quake-klón. Nincs újra feltölthető energia vagy regenerálható pajzs – itt minden úgy van, mint a valóságban. Ha az ellenség nem véti el a célpontot (golyóálló mellény ide vagy oda), bizony egyetlen lövéstől bekrepálhatunk. Ezt elkerülendő csapatmunkára van szükség, a csapatmunkához pedig elengedhetetlen előfeltétel a minden eshetőséget figyelembe vevő terv.

A játék szellemi atyja, Tom Clancy igencsak népszerű író, főleg kémtörténeteiről híres. Habár a hidegháborúnak már vége, manapság sem fogyott ki az ötletekből: a játék alapjául szolgáló hasoncímű regényében a közeljövő lehetséges konfliktusait boncolgatja, például az Európai Unió létrejöttét követő visszásságokat, s az ezzel összefüggésben növekvő terrorizmust. A címben szereplő Rainbow nem más, mint egy különleges katonai szervezet, ami a nemzetközi terrorizmus visszaszorítására lett létrehozva. Habár a játéknak saját, azaz "önálló" küldetései vannak, a történet sok helyen kapcsolódik a könyvhöz. Például John Clarc, a regény főhőse is feltűnik, igaz csak mint tanácsadó, s vannak helyszínek is, amik itt is szerepelnek. (Ilyen például a spanyol vidámpark.) A történelmi hátteret tehát egy profi író festette, s ez meg is látszik a játékon. Hogy mennyire valóságosak a megoldandó ügyek, azt híven demonstrálja, hogy még Bős-Nagymaros kérdése is felmerül. Nem tréfa: a hatodik küldetés arról szól, hogy egy környezetvédő terrorista-brigád a hágai bíróság helyett próbál pontot tenni a szlovák-magyar vita végére, méghozzá úgy, hogy bombákat helyeznek el az esztergomi gáton.


Ezt a tűzpárbajt azért nem venném fix egyesre...

AZ INDULÁS

Az akció teljesen valósághű menetén kívül a játék egyéb paraméterei sem követik a már bevált sémákat. Nincs például állásmentés! Miután egy új játékot kezdtünk (New Campaign), a későbbiekben már csak az utolsónak abbahagyott/elrontott küldetéstől folytathatjuk (Resume Campaign), s az azt megelőző küldetéseken legfeljebb gyakorlásként mehetünk végig (Practice Mission). Ha mégis újra akarunk egy régebbi feladatot csinálni (mert mondjuk kevesebb veszteséggel akarjuk végezni), azt csak úgy tehetjük, ha egy "elágazást" készítünk (Branch Campaign). Ez a procedúra egy iker-állás létrehozását jelenti, ami a kiválasztott küldetéstől tér majd el az eredetitől.

Amikor új műveletet kezdünk, három nehézségi szint közül választhatunk. Az elsőnél csak az elsődleges célpontokra kell figyelni, a másodiknál már a másodlagos feladatok is fontosak, míg a harmadiknál még egyéb – az adott küldetéstől függő – teendőink is lesznek. Összesen 16 egyszemélyes küldetés van, de a játékot hálózaton keresztül csapatokat alkotva – akár 16-an – multiplayerben is lehet játszani. Ja, és majd' elfelejtem: van gyakorlás is (Training). Noha a gyakorlópályákon nem számítják, hogy hány céltáblát találunk el, azért az irányítást és a robbanóanyagok használatát tökéletesen el lehet sajátítani.

KELL EGY TERV!

A küldetések elején először mindig az eligazításhoz kerülünk (Briefing). Ezen a képernyőn a központtól, a parancsnokunktól és a tanácsadóinktól kérhetünk infót. Innen (illetve majd a többi képernyőről is) továbblépni úgy lehet, ha a képernyő címkéje melletti, jobbra lévő nyílra kattintunk. Az Intel képernyőn az akciókkal kapcsolatos személyekről, szervezetekről és hírekről kérhetünk anyagot. Innen továbblépve a gép megkérdezi, hogy az "alap" tervet fogjuk-e alkalmazni – ha erre nemet mondunk, onnantól fogva mindig saját tervet kell készítenünk. (Ha mégis az alapot akarjuk, akkor külön kell betöltenünk.) Az alapterv használatánál minden további képernyőnél van egy alapbeállítás, ergo simán továbbnyomhatjuk őket. A tervezés első fázisa a katonáink kiválasztása (Roster Selection). Az embereket a lis-


Remélem, hogy most nem robban fel mellettem semmiféle szerelem- és egyéb bomba


Nekem az a gyanúm, hogy ez a terrorista rossz időben és rossz helyen van, mert nemsokára már csak volt

Terror Show

[Clancy's Rain]bow Six

ták között az Add/Remove ikonnal tudjuk mozgatni. A rendes néven szereplő, önéletrajzzal is rendelkező profi katonákból (melyek némelyike a könyvben is szerepelt) sajnos csak korlátozott számú van, ezekre tehát jobb vigyázni. Újoncokat ugyan bármennyit "besorozhatunk", de azok sehol sem jönnek az eredeti szereplőkhöz. A küldetésben egyébként nem csak meghalni, de megsérülni is lehet – a gyógykezelés ilyenkor heteket vehet igénybe. A toborzás után a felszerelés összeállítása jön (Kit Selection). Kiválaszthatjuk a védőöltözetünk típusát, az elsődleges és a másodlagos fegyverünket, valamint meghatározhatjuk, hogy mi legyen a zsebeinkben. Ha például bombát kell hatástalanítanunk, nem árt elvinni egy ehhez szükséges szerszámkészletet. Ha egy összeállítást az összes emberünkre ki akarunk terjeszteni, akkor az Assign Allra kell kattintanunk. A fegyverek válogatása után az a képernyő következik, ahol az embereket csapatokba kell osztani (Team Assignment). Négy különböző színű csapatot lehet alkotni, ezekhez hozzáadni egy-egy főt az Add jelölésű ikonokkal lehet. Ha egy csapaton belül egy bizonyos személyt magasabb pozícióba akarunk helyezni, akkor azt a Promote-tal tehetjük meg. (Amikor majd átvesszük egy csapat irányítását, mindig a vezető bőrébe fogunk bújni.) Mindezek után jön a leglényegesebb képernyő, a tervezés (Planning). A terv azért nagyon fontos, mert a gép irányította csapataink a tervet Szentírásként fogják követni. A különböző színű csapatoknak útjelző pontokat rakhatunk le a térképen, az oldalsó ikonokkal pedig meghatározhatjuk, hogy az úton milyen sebességgel (Speed) haladjanak, illetve hogyan viselkedjenek (Mode). Ha például kísérni kell egy túszt, akkor ez utóbbi beállításhoz az Escort parancsot kell megadnunk. A csapatok a tervbe vett parancsokat folyamatosan fogják végrehajtani, ám ha azt akarjuk, hogy egy megadott helyen egy jeladásra várjanak, kiadhatunk nekik bizonyos "Go-kódokat". A jelzett helyről így csak akkor fognak továbblépni, ha az akció közben elhangzik a kívánt kód. Speciális akció-parancsokat is foganatosíthatunk: például ha épp egy ajtó előtt van lerakva az útjelző pont, meghatározhatjuk, hogy finoman felnyissák, avagy durván betörjék az ajtót. A térkép alatti ikonokkal átnézhetjük a már lerakott útjelzőket, tetszőlegesen forgathatjuk/nagyíthatjuk a térképet, ki/bekapcsolhatjuk a különböző színű jelöléseket, és végül akár 3D-s térképet is varázsolhatunk. Ha kész a terv, a Save Plannel érdemes kimenteni. A tervezés után már csak ki kell választanunk, melyik csapat irányításával akarunk kezdeni, és már indul is a bevetés.


Gyakorlat teszi a mestert (és Margaritát is, de ez most nem lényeges)


Ugyan úgy fest, mintha a kolléga a vízipisztolyát hozta volna magával a bevetésre – de ez nem igaz

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítást illetően szintén ragaszkodtak az alkotók a valósághoz, tehát például ugrani egyáltalán nem lehet. (Elvégre töltött fegyverekkel ugrándozni életveszélyes.) Ha valami akadály van a terepen, azon legfeljebb átmászhatunk.

A játékhoz szükséges alapvető billentyűk közül most csak a legfontosabbakat említem. Mászkálni az egérrel, illetve a kurzorgombokkal lehet. A jobb egérgombbal futni fogunk, a ballal pedig lőni (illetve tárgyakat használni). Hogy milyen fegyver vagy tárgy legyen használatban, azt az 1-4 gombokkal határozhatjuk meg. A puskával távolról célozni a Ctrl-lal lehet. Ha kifogy a tár, Dellel cserélhetjük. A tereptárgyakat (például az ajtókat vagy a tűzlétrákat) a numerikus 0-val vehetjük használatba, mászásnál a menetirányt is nyomni kell. Néha előnyösebb a külső nézet, erre a Tomb Raider-féle perspektívára az F1-gyel válthatunk.


A terrorista vérben fagyva hever a földön, tehát a túsz nyugodtan tornászhat Cindy Crawforddal

Időnként nem árt meghúzni magunkat: legörnyedni az Enddel lehet. A túlzottan sötét helyeken bekapcsolhatunk infra szemüveget is (N), s a tájékozódást segítheti még a teljes képernyős térkép is (M). Végül, de cseppet sem utolsó sorban jöjjenek a csapatokra vonatkozó billentyűk: a Page Up/Downnal válthatunk a csapatok között, a QWER betűkkel pedig a Go-kódokat adhatjuk meg. (Q-Alpha, W-Bravo, E-Charlie, R-Delta) Zseniális húzás volt az alkotók részéről az "intelligens" célkereszt! A célkör nagysága pontosan tükrözi a célpont távolságát, s azon kívül az aktuálisan irányított ember tudományát is. Ha nagyobb a célkör, nagyobb a szórás, azaz kevésbé biztos a találat. A dinamikusan változó célkereszt ezeken kívül azt is jól szemlélteti, hogy gyaloglás közben milyen lehetetlenség pontosan lőni.

A RIDEG VALÓSÁG

A bevezetőben ugyebár megválaszolatlanul hagytam a kérdést, miszerint ilyen komoly körülmények mellett játék-e még egyáltalán ez a játék, s van-e benne elég élvezet? Nos, a válaszom: de még mennyire hogy van! Ugyanis nem csak a körülmények komolyak, hanem a jól átlátható, de mégis komplex kezelőfelület is, a mesterséges intelligenciáról már nem is szólva. Például van úgy, hogy a túszok pánikba esnek és menekülnek, mire a terroristák lelövik őket. Mindenki úgy viselkedik, ahogy az az adott helyzetben elvárható – szóval ki lehet számítani az ellenfeleink lépéseit. Igaz, az intelligenciával azért gondok is akadnak. Az összképet tulajdonképpen csak azért taksáltam 7%-kal a tökéletes alá, mert a mieink nem túl kezdeményezőek, s csakis az előre kiadott parancsnak megfelelően cselekednek. A megbeszélteken kívül legfeljebb megvédik magukat, de semmi egyéni elképzelés. Játék közben újabb parancsokat nem adhatunk ki, szóval csak az a megoldás, ha átvesszük az irányításukat. Csapaton belül is néha bárgyúan viselkednek: például mindig libasorban masíroznak mögöttünk. Ha vissza akarunk fordulni egy szűk folyosón, hosszú másodpercekig tuszkolhatjuk őket magunk előtt. Az összhatás azonban ezzel együtt is páratlan, amihez persze az audio és a grafika is nagyban hozzájárult. Jellemző a játékra, hogy egy-egy házban például nincs két azonos szoba. Rögtön az elején, a londoni belga nagykövetség ízelítőt ad a látványból: gyönyörű nagy termek, szépen bebútorozott szobák, mellékhelyiségek. Minden a helyén van, még a tűzlépcsők és a kerti lugas is, amiken fel is lehet kapaszkodni. Mindegyik terep annyira egyedi, hogy már csak a kíváncsiság is hajtja a játékost: na vajon hova vet minket következőre a sors? A hangok szerencsére nem maradnak el a látványtól. Az olajfúrótorony külső pallóin például a szél süvít, míg benyitva a gépterembe hangos zúgás üti meg a fülünket. A sztereo hangzásnak gyakorlati haszna is van: az épületekben – ha csöndben maradunk – hallhatjuk a közelben járőröző banditák lépteit. Hihetetlen a hangulat. Amint ott somfordálunk a bevilágítatlan folyosókon, szinte tényleg úgy érezzük, hogy veszélyben az életünk. Nektek is csak annyit kívánhatok: kellemes hidegverejtékezést!

Vári Zoltán



Az akció sikere természetesen elsősorban a gondos tervezésen alapul!

rainbow six

Take2 Interactive/Red Storm Ent.
http://www.take2games.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95/98
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

A kommandós játékok koronázatlan királya

93%

PREMIER MANAGER 98

Úgy tűnik, a foci VB határozottan méretes farbarúgásként érte a tisztelt játékgyártó cégeket, mert egyremásra jelennek meg az ilyen témájú programok. Ez a tény személy szerint engem nagyon boldoggá és mosolygóssá varázsolt – csak így tovább! Az egy másik operett, hogy a dömpingből ilyen választék ellenére csak nagyon kevés az igazán színvonalas munka.

A focimanagerek közül tavaly teszteltem a Premier Manager 97-et és akkor kifejezetten jó benyomást tett rám. Előre szeretném leszögezni, hogy nálam (a megjelenése óta) a Championship Manager 2 az etalon (főleg a legújabb kiadása), így elképzelhető, hogy óhatatlanul is kicsit sarkított lesz a nézőpontom.

Nézzük, miben változott a program az egy évvel ezelőtti kiadáshoz képest. A válasz egyszerű, tömör és velős: SEMMIBEN! Illetve – bocsánat – egy dologban mégiscsak: egész egyszerűen a most induló szezonhoz igazították a különböző divíziókban induló csapatokat és a játékoskeretet. Ennyi, kész vége. Én is meglehetősen lusta vagyok, de az a pofátlanság teteje, hogy képesek így kiadni egy felújítást. Nagy duzzogva számolgattam, hogy ez egy (1) emberke egy (1) napi "megfeszített" munkájába kerülhetett (jaj, a borítót és a manualt is újra kellett nyomni)! Az audio és vizuális rész (amelyben a második részek általában a legnagyobb előrelépést szokták volt tenni) semmit nem változott, ugyanazt hallhatjuk és láthatjuk, mint egy éve. Az irányításban, taktikai összeállításban és a financiális vonatkozású részeknél sem hathat ránk semmi az újdonság varázsával. Mivel nem tartom valószínűnek, hogy mindenki ismerné az előző részt, azért pár mondatban kitérnék arra, hogy milyen is ez a játék. Megtehetném ugyan azt is, hogy előtúrom a vinyóm szegletéből a tavalyi ismertetőt és szépen bepaste-ezem ide, de ez kicsit bunkóság lenne, arról nem beszélve, hogy ekkor ti az előző bekezdés dörgedelmeit illesztenétek be CoVboy levelesládájába – immár rám vonatkoztatva, és momentán nem szeretnék vele bokszolni.

A program mindenféleképpen (még ma is) az egyik leglátványosabb focimanager. Meglehetősen kellemes a zenéje, és a hanghatások sem rosszak, de a legjobban sikerült része mindenféleképpen a grafika. A meccsek akár teljes hosszukban megtekinthetők és a pálya, valamint a játékosok egész kellemesen festenek. Ugyan csak egyfajta pályaháttér létezik (akár a Wembleyben, akár egy libalegelőn játszunk) és a játékosok gyakran igen furcsa dolgokat produkálnak a labdával (beviszi három védő közé a labdát és elpuskázza a helyzetet, miközben a csatártárs ordítva kaparja benn a füvet töküresen), ennek ellenére bátran mondhatom, hogy jól néz ki a meccs (persze szigorúan egy managerprogram kereten belül maradva!), és a hangulata sem rossz. Az egyetlen kritika, ami a grafikát érheti, talán a legkönnyebben kivitelezhető ponton üt be: a játékosok és a stadionok (már ahol vannak) digitalizált fotói meglehetősen silány minőségűek, ennél már négy évvel ezelőtt is láttam jobbakat.

A külcsín után a belbecsről is ejtsünk egy pár keresetlen szót! Az angol bajnokság első négy diviziójából kerülnek ki az irányítható csapatok. Kezdhetünk rögvest egy nagycsapat edzőjeként, vagy akár noname managerként is elindulhatunk a hírnév és a dicsőség felé, ilyenkor azonban egy alsóbb osztályú csapatnál kezdhetjük meg pályafutásunkat. Négyfajta nehézségi fokozat választható, de a játék nem nehezebbé, csak összetettebbé válik ezáltal, ugyanis fokozatosan irányításunk alá vehetjük az átigazolásokat, a játékosok szerződéseit, a pénzügyi trükköket, a kiszolgáló létesítmények kezelését, bővítését, átépítését. Könnyebb fokozaton ezeket a teendőket még a gép látja el. A játék még teljes irányítás alatt sem válik átláthatatlanul bonyolulttá, ez nagy előnye. Mindezek mellett megfelelő kihívást is jelent, mind a profi, mind a kezdő edzőjelöltek számára.

Amúgy teljesen korrekt a játék, szerepelhetünk a nemzetközi futballporondon is, mind a három európai kupában (illetve a negyedikben, a szuperkupában is) indulhat a csapat. Változatlanul hiányzik azonban – igen bosszantó módon – a nemzeti válogatottak szereplése. A délamerikaiak mellett sok európai kiscsapat (főleg innen a "keleti" frontról) is szerepel.

Tartozik hozzá egy adatbázis is, ami meglehetősen foghíjasnak tűnt a számomra, főleg azért, mert ha már csak az angol bajnokságra koncentráltak, akkor abból ne csak a Premier League legyen a kiválasztott. Oké, a legtöbb nagy név töretlenül itt szerepel már évtizedek óta, de ha a Championship Manager készítői le tudták fotózni a negyedosztályú csapatok stadionját, akkor itt legalább a másodosztályban szereplőket illett volna kicsit alaposabban kivesézni. A nevesebb játékosokról a fotójuk mellett szereplő információk több, mint elegek, szóval ezzel nincs több gond.

Ha eltekintünk tőle, hogy nem változott semmit, még mindig egy négyest adnék neki. Vitatkozhatnánk ugyan a grafika idejétmúltságán, mert tény, hogy például némi video is belefért volna még a CD kapacitásába, de szem előtt kell tartani azt is, hogy ez egy manager, és a kategóriájában még nem volt sokkal jobb nála. Kissé hiányoltam a színvonalasabb pontvadászatok (olasz, német, spanyol, stb.) irányíthatóságát, manapság illene őket is felkínálni lehetőségként. Annak, akinek nincs meg az előző rész, és mellesleg az angol focit is komázza, jó választásnak tűnhet – bár lassan jön a Championship Manager 3 (telve ígéretekkel), ami azért elég nagy név az iparban. Persze, ígérni sok mindent lehet...

K.Z.


Hm, szerintem pillanatnyilag az Old Trafford stadion nem szorul felújításra

Érdekes, velem mindig a Chelsea nyeri a bajnokságot


Bizony nehéz dolog egy futballmenedzser élete


A csapatot kiszolgáló személyzeten nem érdemes spórolni

premier manager 98

Gremlin Interactive

http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P75, 16MB RAM, 4xCD

Egy másfél éves játék aktualizált változata – de ez az elöd nagyon jó!

80%

CINKELT LAPOK

RAINBOW SIX

A hasznos és idétlen cheatek új virágkorát éljük, amire bizonyíték e kellemes kis kommandósjáték is. A kódokat az Enter megnyomása után kell megadnunk:

5FINGERDISCOUNT	– Újratölti a muníciót
AVATARGOD	– God mód a játékosnál
TEAMGOD	– God mód az egész csapatnál
TURNPUNCHKICK	– Átkapcsolás 3D-ből 2D-s ábrázolásba
NOBRAINER	– Kikapcsolja az AI-t
CLODHOPPER	– A játékosnak nagy keze és lába nő
BIGNOGGIN	– ... erre meg igen szép vízfeje
SILENTBUTDEADLY	– A kifejezés a "szellentés" angol virágnyelven, azaz a játékos rettenetes mérges gázokat fejleszt tőle
FASTACTIONRESPONSETEAM	– Ettől az egész csapat bablevest ebédel

NIGHTLONG

A terrorszervezet utáni nyomozást tehát az előttünk sikertelenül járt Ruby ügynök lakásánál kezdjük – segítségképpen megkapjuk Hughtól az ügynök néhány személyes tárgyát. Hősünk első megmozdulása, ami a lift hívására irányul, mindjárt roppant eredményes: sikerül elrontania a gombot, szétesik a kapcsoló, és előkerül egy kiégett biztosíték. Vegyük ki és patkoljuk meg, amihez a parkolóban – a két kocsi között – találunk egy eldobott fóliát. Az immár működőképes lift csakis a lakóknak hajlandó engedelmeskedni, tehát rakjuk be Ruby kártyáját az olvasóba. Az "intelligens" szerkezet így minket néz Rubynak, és kiválaszthatjuk az apartmanunk szintjét. A lépcsőházban egy sörautomata hívogat minket, ennek ellenére sajnos nem állhatunk le italozni (Ugyan miért nem? – C) – viszont ha vásárolunk egy dobozzal, legalább lesz aprónk. A lakásba való bejutás következő akadály az aláírás-ellenőrző zár. Ahhoz, hogy hamisítsunk egy szignót, először is kéne egy eredeti. Olvassuk le az ajtóról a szoba számát, majd menjünk vissza a tetőre, és keressük a számot a postaládák között. Miután megtaláltuk Rubyét, a kis kulcsunkkal nyissuk ki. Szerencsére pont egy a feladónak visszaküldött levél kerül elő, tehát megvan az aláírás. Ha már a postaládáknál vagyunk, vizsgáljuk át mellettük a ház tervrajzát is: kiderül, hogy a lifttel közvetlenül le lehet menni a metróállomáshoz. Nos, akkor ismét a lakásnál helyezzük a levelet az ellenőrző táblára, és írjuk át a tollunkkal. Bent az előszobában a hűtőszekrény átkutatásával kezdjük a vizsgálódást; kár lenne benne hagyni a vodkát – Rubynak már úgyse lesz rá szüksége. A hűtő után a másik evidens átkutatnivaló a szemeteskuka, ahonnan egy metró-kártya bukkan elő. Az asztalon egy képre figyelhetünk fel, melyen Ruby van egy csinos nőszeméllyel; vegyük ki a keretből a fotót. Fontos még a kisasztalon heverő fecni is, ugyanis azon egy időpont és egy hely van megnevezve. A hálószobában a széfet kéne kinyitnunk, mely – "alaposan elrejtve" – a gardróbban, a ruhák mögött leledzik. A kulcs igen trükkös helyen van: ha leeresztjük a rolót (az alsó gombbal), és kinyitjuk az ablakot, ott fityeg felragasztva a sötétítő hátoldalán. A széfből egy revolver és valami maró folyadékkal teli kémcső kerül elő, továbbá egy jelentés is, ami szerint a folyadékot a terroristák használták zárak kiégetéséhez. A jelentés még sok másról is említést tesz, többek között arról, hogy Ruby szerint a terroristák rejtekhelye egy földalatti alagútban van. A jelentés tanúsága szerint Ruby előző éjszaka találkozott a terroristákkal, de sajnos a találkozó helye nincs megemlítve.

Általános szabály minden kalandjátékban, hogy egy pajszer sosem jön rosszul, ezért most menjünk vissza a tetőre, és próbáljuk ki a szert a korláton – ott, ahol meg van rongálódva. A jelentés igazat mondott: a folyadék azonnal lemarja a fémet, mi pedig letörhetjük a rudat. Nos, itt végeztünk is, irány a metró.

Nézzük meg a jegyautomata képernyőjét – mint kiderül, a cetlin olvasható hely az egyik állomással egyezik. Metrójegyre ugyan nem lesz szükségünk, de ez nem azt jelenti, hogy nem kell a szolgáltatásért fizetnünk. A jövő metrójánál először meg kell mondani a viteldíj-automatának, hová akarunk utazni, azután be kell dobni az aprót, majd rá kell nyomnunk a hüvelykujjunkat a scannerre. Ezután – a bejáratoknál lévő érzékelőknél – egyszerűen az ujjlenyomatunkkal igazolhatjuk, hogy kifizettük az utat.

Egy civilizált állam metróállomásán természetesen kötelező "bútordarab" a hajléktalan, s ez meg is található az utazásunk célállomásán. Mivel a zordon külsőnk legbelül egy szamaritánus lelket



takar, szánjuk meg szerencsétlen embertársunkat egy kis itókával – adjuk oda mind a vodkát, mind a sört. Az alkohol jótékony hatásának köszönhetően mindjárt megered a barátunk nyelve, s ha megmutatjuk neki a fotónkat, elmondja, hogy látta Rubyt nemrégiben, de egy másik nővel volt. Az említett nőt ugyan nem ismeri, de azt tudja, hogy övé a Free Climax Club. A csöves – mivel látja, hogy mekkora balek a mi Joshuánk – az információkon felül még felajánlja a fél pár görkorcsolyáját is potom egy tízesért. Vegyük meg!

A metróaluljáróból kilépve mindjárt a keresett klubhoz lyukadunk ki, de az ajtónálló figura csak klubtagokat hajlandó beengedni. Ha bemegyünk a szomszédos italboltba, egy rövid közjátéknak lehetünk tanúi: a boltos felesége állítólag patkányokat látott a pincéjükben, s emiatt roppant ideges. Ez igen érdekes, de inkább nézzünk a saját dolgunk után. A pult mögött megpillanthatjuk a tulaj klubkártyáját, amitől a fickó jelenleg nem hajlandó megválni – legfeljebb akkor, ha egy ritka bort hozunk neki. Mivel ilyennel nem szolgálhatunk, cselhez kell folyamodnunk. Először is másszunk át a bolt melletti kerítésen, s nyissuk fel a csatornafedelet a pajszerrel. A csatornából vigyük el a patkánytetemet, és kötözzük rá a görkorcsolyára. Ismét a sikátorban égessük le a savval a pinceajtóról a lakatot, s másszunk le. Mivel a boltos felesége a pincében takarít, őt még el kell távolítani az útból: csak gurítsuk oda a patkányt, és máris szabadon garázdálkodhatunk. Nyissuk ki az előtérben lévő ládát, s vegyük ki belőle az értékes bort, és ezt vigyük el a boltosnak. Közben az utcán a nagy monitorokon egy közleményt olvasnak be, miszerint terrortámadás érte a metrót, s ezért ideiglenesen nem üzemel. Ez annyit jelent, hogy egyelőre itt ragadtunk. Nos, akkor adjuk vissza az italboltosnak a bort, aki nem győz ámuldozni, mert azt hitte, hogy a városban csak neki van ebből a fajtából. Nagy örömében rögtön nekünk is adja cserébe a klubkártyáját. Távozzunk, mielőtt még felfedezné a turpisságot, s a kártyát felmutatva nézzünk be a klubba.

A klub még zárva van, de a tulajdonosa, Eva Tompson szerencsére már bent van, szóval elbeszélgethetünk vele. A nő úgy tesz, mintha nem ismerné Rubyt – ez persze megerősíti Joshua gyanúját, hogy ő volt Ruby kapcsolata a terroristákhoz. Idegességében valami kabalát szorongat, amiről hősünk kérdésére elmondja, hogy egy számára kedves emléktárgy a régi állatkertből, ami azonban már nem üzemel. Az állatkertet a régi metróval lehetett megközelíteni, s ezért amikor megépült az új vonal, halálra lett ítélve. A beszélgetés tehát látszólag eredménytelen volt, de Joshua jól tudja, hogy a nő mindössze csak időt akar nyerni, hogy leellenőrizhesse kik vagyunk. Most majd kiderül, hogy működik-e a Hugh által kreált személyazonosságunk... Menjünk vissza a metróhoz, amit most már zárva találunk. Lépjünk kapcsolatba a "főnökünkkel" (Hugh-val a minicomon keresztül kommunikálhatunk). Joshua elmondja neki, hogy szerinte a Ruby jelentésében említett alagút és a tönkrement állatkert egy és ugyanaz a hely, szóval kéne egy térkép a metróalagutakról. Hugh számára ez nem gond, csakhogy valahonnan egy faxot kéne keríteni. Az állomáson van egy nyilvános fax, de sajnos olvashatatlan a hívószáma. Ha azonban jobban körülnézünk, a csöves mellett megtaláljuk a tábla letört darabját, amit visszaillesztve máris megvan a szám, és jöhet a fax. A tervrajzot felvéve világossá válik, hogy valahogy be kéne jutnunk az alagútba. Menjünk vissza a csatornába, aminek a vége pont az állomásba torkollik. Lökjük ki a rácsot, így a vágány belső oldalához jutunk.



KUTATÁS A TERRORISTÁK BÁZISA UTÁN

Minthogy Joshua nem akar szénné égni a síneken, valami módot kéne találni, hogy átjussunk a túloldalra. A pályamunkások öltözőjébe egy kis ajtó nyílik, amiről lőjük le a lakatot. Bent nyissuk ki a szekrényeket. Az egyikben egy zsákot pillanthatunk meg, amiből szerszámok és kábelek kerülnek elő, míg a másikban egy kulcs rejtőzik. A vastag páncélajtót is megpróbálhatjuk kinyitni, de ez nem fog sikerülni, mivel a retesz túlságosan be van rozsdásodva. A frissen szerzett csavarhúzóval operáljuk le a sínek melletti reklámtábláról az "S" logot, s ezt akasszuk rá a földön heverő vasláncra. Az így nyert kampós láncot hurkoljuk rá a magasban húzódó csövekre, amivel így könnyedén átlendülhetünk a vágány túloldalára. Az alagútban egy erőtérrel biztosított ajtó látszólag áthatolhatatlanul lezárja előttünk az utat, de egy kis leleményességgel ez is megoldható. Nyissuk ki az ajtó melletti kapcsoló-dobozt a zsákból ellopott szerszámmal, majd akasszuk az alsó érintkezőkre a kábeleket. Adjunk a karral áramot a kábelekbe, s az egészet hajítsuk az erőtérbe... Az ajtón keresztül a régi állomásra érkeztünk, ami már elég romos állapotban van. A peron végénél verjük le a hangosbemondót a pajszerünkkel, az öreg szerkezetből ugyanis egy elektromágnes gurul ki. Nézzünk szét a közeli kis kabinban is, mert egy harapófogóval lehetünk gazdagabbak. A régi alagútban ugyanaz a probléma, mint az újban: át kéne kelni a túloldalra. Eredetileg volt egy felüljáró, ami átvezetett, de az állomás teljes mennyezetével együtt az is beszakadt. Szerencsére azonban az átjáró maradékára felmászva egy elektromos kijelző-táblára lehetünk figyelmesek, amit már csak a kábele tart a magasban. Vágjuk el a kábelt, mire a tábla pont úgy esik le, hogy egy hidat képez a számunkra.

Ezzel meg is érkeztünk a mesterséges állatkertbe. A bejárattól három irányba lehet menni. A körsétánkat talán a bárnál (rögtön balra) kezdjük meg. A kávézó tönkrement komputereit sajnos nem tudjuk használni, viszont elvihetünk egy sörösdobozt az

NAM

Jellegéből adódóan ehhez a kissé megkésett Duke Nukem-klónunkhoz is akad néhány könnyítés, amelyeket a játék közben tudunk bepötyögni:

NVAGOD	– Isten mód
NVACALEB	– Ugyanaz, mint az előbbi, csak két karakterrel több
NVASHOWMAP	– Megmutatja az egész térképet
NVABLOOD	– Az összes fegyver
NVUNLOCK	– Az összes zárat nyitja/csukja
NVACLIP	– Clipping, vagyis át lehet menni a falakon
NVALEVELxyy	– Szintváltás, ahol x a kívánt epizód száma, yy pedig a szinté (a 2. epizód 3. szintje például NVALEVEL203)

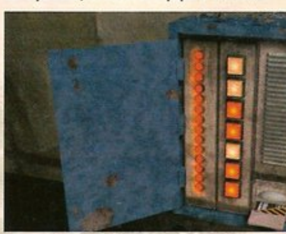
egyik asztalról, és egy olajozót a pultról. Mindezek mellett húzzuk el a függönyt is, és vegyük ki mögüle a seprűt, valamint a robbanékony gázzal teli tartályt. A bárból Káli istennő szobrához jutunk, de ott még egyelőre semmi dolgunk. Az állatkert bejáratától a balra haladó úton indulva az egyiptomi Szfinx műanyag változatát csodálhatjuk meg. A szobor még meg is szólal, ha megkérjük rá – valaha a látogatók eligazítására volt hivatott. A tájékoztató azonban nem tart sokáig, mert valami programhiba lép fel. A hiba elhárításához a gép elmond nekünk egy belépési kódot – a gond csak az, hogy mindezt rébuszokban adja elő. A kódot az Anubis szobor alatti tárcsákkal lehet bevinni, de ez egyelőre kötve hiszem, hogy bárkinek is sikerül. Inkább nézzük meg, hogy mi van a páncélajtó mögött, hiszen most már meg tudjuk olajozni a zárat. A visszaúton a sínek felett lógó láncot úgy tudjuk elérni, ha a pajszerünkre rátapasztjuk a mágnest, és ezzel az új szerszámmal nyúlunk érte. Az ajtó egy sötét szobába nyílik – még szerencse, hogy kéznél van a villanykapcsoló… Miután konstatáltuk, hogy ki van égve a villanykörte, nyissuk fel a sötétség ellenére könnyen észrevehető csapóajtót. Lemászva egy csatornába jutunk, benne egy újabb ajtóval – ezt az ajtót az öltözőből elhozott kulcs nyitja. Az ajtó mögötti járaton keresztül végül az állatkert könyvtárában kötünk ki. A könyvespolcok egyik fakkjában az egyiptomi kultúráról vannak írások, és itt megtalálhatjuk azt a könyvet, amiben a tárcsákon szereplő jelek szerepelnek. Vigyük még el az asztali lámpából a körtét, és másszunk vissza a díszkútba. Cseréljük ki a sötét szobában körtét, mire a világosban már jól láthatjuk, hogy egy raktárhelységről van szó. Bár sok kacat van felhalmozva, nekünk csak az elektromos elosztó kell a jobb oldali polcról.

Most menjünk vissza a Szfinxhez, és állítsuk be a kódot – a jelek jelentését a könyvben kell keresnünk. (A gyengébbek kedvéért a megoldás: felülre kerül Ra, balra Khepner, és végül jobbra Horus.) A kód hatására megnyílt ajtó mögött valamiféle biztonsági központot találunk, monitorokkal és kapcsolókkal. Váltsuk át a kapcsolókat úgy, hogy mindegyik zöldet mutasson: ezzel mindenhol kikapcsoltuk az erőterekkel létrehozott falakat. Ne felejtsük ott a fülkében a mikrohullámú fegyvert, majd menjünk az egyiptomi helyszíntől balra lévő őskori bemutatóhoz. Amikor megpróbálunk átkelni a függőhídon, egyszer csak egy dinó ugrik elénk. Habár csak egy mechanikus szerkezet a jószág, azért veszélyes lehet, tehát nyírjuk ki a mikrohullámú pisztolyunkkal, aminek ezzel ki is merül az eleme. Hátul a barlangban egy műhely van elrejtve, ahonnan egyelőre csak a jelzőfényre lesz szükségünk. Térjünk vissza Káli szobrához, s toljuk odébb a szobor talapzata melletti bokrot. Zárjuk el az előkerült csapot, majd miután elaludt a tűz a fáklyán, nyissuk ki újra. Merjük teli a serpenyőből a sörösdobozt, így némi benzinhez jutunk. Az állatkerten belül már csak egyetlen helyen nem voltunk: a bejárattól jobbra fekvő mocsaras szekcióban. Ezen a helyen egy gyerek ügyködik valamit egy távoli kapcsolótáblán, de nem tudunk vele beszélni, mert ahhoz át kéne kelni a mocsáron. A tó mellett egy gépezetet láthatunk, ami szemlátomást a tó zsilipjét hivatott működtetni. A rajta lévő panel segítségével próbáljuk meg leereszteni a koszos vizet. Az öreg szerkezet úgy tűnik zárlatos: ügyködésünk eredményeként csak egy ajtó csapódik fel a szerkezet tartályán, valamint alaposan megrázza az áram a kapcsolótáblán matató gyere-



ket – remélhetőleg azért nem halálosan. A kinyílt ajtón keresztül rakjuk a gépbe a gázzal teli tartályunkat, azután öntsünk rá egy kis benzint, és robbantsuk fel az egészet a jelzőlánggal. Miközben Joshua hasra vágja magát a detonáció elől, sikerül szétzúznia a belső zsebében lapuló minicomot – ezzel tehát a Hugh-val való kommunikációról le is mondhatunk. Viszont végre lefolyt a víz, s megnézhetjük a gyereket. Szerencsére csak elájult, szóval hősünk lelkiismeretfurdalás nélkül kutatja át – a kezéből egy távirányítót sikerül kiszednie. Ezt a távirányítót az őskori barlangban tudjuk használni: csak rá kell irányítanunk az ottani ketrec kapcsolójára, mire egy liftajtó nyílik ki. Egy hangárba jutunk, benne egy repülővel. Kutassuk át a bal szélen heverő ládát, amiből egy teleszkópos kart vehetünk ki. Kutakodjunk tovább, amíg egy hologram-kivetítő is előkerül. Látszólag nincs másik ajtó tovább, szóval a szerelőlifttel irány a csarnok teteje. A plafonon lévő gombbal nyissuk ki a tetőtér csapóajtaját, és másszunk fel. Joshua bosszankodva konstatálja, hogy bezárult mögötte az ajtó, és a tetőn nincs másik kapcsoló. A saját csapdánkból a következőképp szabadulhatunk. Kezdésnek nyissunk be – a pajszerrel – a tetőn lévő épületbe, ami úgy tűnik, valamiféle generátornak ad otthont. Egy oxigénes és egy hidrogénes palackból csövek futnak egy keverő gépezetbe, s onnan tovább. Mielőtt bármit is csinálnánk, zárjuk el a gázt a karral. Ezután a továbbvezető csövet lazítsuk meg a fogóval, és hajlítsuk el. Így a cső vége pont az ablakhoz fog kerülni, s most már újra kinyithatjuk a gázt. Menjünk ki és vegyük fel a földön heverő slag végét, amit erősítsük rá az ablaknál kikandikáló csőre. Ezzel kész is a lángvágónk: csak helyezzük a szikrákat hányó minicomot a csapóajtó zárjára, és gyújtsuk be vele az alkalmi eszközt. A zár nyelvét sikerül átvágni, de emellett sikerül működésbe hoznunk a tűzjelzőt is, aminek a szenzora belülről pont a zár mellé lett felszerelve. Az apró malőr azonban szerencsésen végződik, mivel a riasztásra érkező terrorista csak a berendezés hibájának véli az esetet, és anélkül kapcsolja ki a riasztást, hogy felnézne a szenzorhoz. Hősünk így páholyból figyelheti meg, hol is van az a titkos ajtó, amin keresztül az őr bejött, majd távozott. A figura hanyagsága miatt ráadásul nyitva marad a riasztó berendezés kapcsolódoboza, s még egy gyufaszálhoz is hozzásegít minket, amit kifelé menet ejt el. Nyissuk hát ki a kapcsolódobozt, és szereljük szét a csavarhúzónkkal. Szedjük le a vezetéket a doboz földeléséről, és erősítsük rá a fázis csavarjára, majd szereljük vissza a fedőlapot. Ezzel egy csapdát készítettünk az őrök számára. Már csak újra meg kell szólaltatnunk a riasztót, amihez először használjuk a seprűn a gyufát, majd az így nyert fáklyával pörköljük meg a szenzort… Egy őrrel kevesebb, és ráadásul a rejtekajtó is nyitva maradt.

Az ajtón keresztül egy másik őrhöz jutunk, a szobát azonban egy rács választja ketté. Hogy kicsaljuk a pasast a "kalitkájából", a hologram-kivetítőt fogjuk bevetni. A kivetítő dugasza ugyan nem jó az ajtó melletti konnektorba, de az elosztóval könnyedén áthidalhatjuk a problémát. Miután bekapcsoltuk az áram alá helyezett projektort, a balga őr azt hiszi, hogy a társa szórakozik vele, és gyanútlanul megy oda a vetítőhöz, nem sejtve, hogy Joshua a közelben rejtőzik… Vizsgáljuk át az alélt terrorista zsebeit – egy lézerpisztollyal és egy kis kulccsal leszünk gazdagabbak. Menjünk tovább a lifttel, mire egy terembe érkezünk, ahol már különleges biztosítású ajtók vannak. Nyissuk ki a teremben található asztal fiókját, így már biztonsági kártyánk is lesz. Ez azonban még édeskevés, ugyanis az ajtókat szemfenék-letapogató zárakkal látták el. Valahogy ezeket tehát ki kéne kapcsolni. Nézzünk be a terem falán árválkodó kép mögé, s vegyük ki mögüle a papirost. Olvassuk el a feljegyzést, ami egy fekete-fehér színkódot tartalmaz. Jegyezzük meg, hogy milyen sorrendben sötétednek a szürke négyzetek. Menjünk vissza az őrök szobájába, és nyissuk ki a falon a panelt. Minthogy zárva van, használjuk a lézerpisztolyt. Helyezzük be a biztonsági kártyánkat a panelbe, és üssük be a papírról leolvasott



színkódot. (Felülről lefelé haladva a kód: 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6.) Ha helyesen csináltuk, egy hang kíséretében a gombok zöldre váltanak.

Ügyködésünknek hála a teremben kiiktattuk a szemfenék-letapogatókat, és simán benyithatunk a jobbra vezető ajtón. Egy műtőbe érkezünk, aminek a válaszfalát elhúzva (a falon lévő panelt kell működtetni) ráakadunk végül Rubyra – vagy legalábbis arra, ami maradt belőle. Hamis személyazonosságunk ezek szerint fabatkát sem ér? Ha a terroristák ránk találnak, talán miénk lesz a Ruby melletti ágy – ezek Joshua első gondolatai. Ha azonban kinyitjuk a Ruby melletti kis szekrényt, a dolgok tovább bonyolódnak: egy fecskendő és egy sztetoszkóp mellett egy orvosi jelentést találunk, amiből kiderül, hogy Ruby még él, csak épp irreverzibilis kómában van. De vajon minek tartják a terroristák életben, ha egyszer előtte lelőtték? Menjünk vissza a másik ajtóhoz, és hallgatózzunk a sztetoszkóppal. Eva Tompson hangját hallhatjuk, amint egy Al nevű fickóval beszélget. Egész érdekes dolgokat mondanak: a főhadiszállásukat az előző éjszaka megtámadták, amit ugyebár Martens valahogy elfelejtett nekünk megemlíteni. (Ahol most vagyunk, az csak egy búvóhely.) A beszélgetésükből úgy tűnik, mintha ők nem is a terroristák, hanem az áldozatok lennének. Mivel kiderül, hogy még nem gyanakszanak ránk, sőt éppenhogy szükségük lenne ránk, Joshua úgy dönt, benyit hozzájuk.

Al ugyan egy cseppet sem bízik bennünk, de végül Eva tanácsára hajlandó elfogadni az együttműködésünket. Állításuk szerint ők nem terroristák, hanem kutatók, akik a cyber-tér emberi elmére gyakorolt hatását vizsgálják. A kálváriájuk akkor kezdődött, amikor egy bizonyos Moreau nevű tudós VST projektjét kezdték el vizsgálni. Visel Moreau virtuális környezet építésével foglalkozott, és a munkáját a Genesis támogatta, méghozzá Martensen keresztül. A tudós azonban néhány hete eltűnt. Costa Rica partjainál egy szénné égett hullát vetett partra a víz – a rendőrség azzal zárta le az ügyet, hogy minden bizonnyal Moreau teteme volt. Eközben Markus Sanders, egy cyber-tér specialista – amikor egy Moreau által kreált horror-vidámparkban tett látogatást – ráakadt a titokzatos VST projektre. Innentől fordultak rosszra a dolgok. Mivel a rendőrség – valami belső intézkedés hatására – nem nyomozott tovább a Genesisnél, a kutatók megalakították a saját kis szervezetüket az ügy kivizsgálására. A Martens által irányított támadások miatt azonban nem tudtak előbbre haladni: elpusztították az eszközeik jelentős hányadát, és a legjobb embereiket is. Markus Sanders akkor kapott találatot, amikor épp a cyber-térben volt; halála előtt azért még annyit elmondott: "nincs visszaverődés a tükrön". Hogy ez mit jelent? Nos, ennek kiderítésére csatlakozik Joshua a cyber-térhez.

A CYBER-TÉRBEN

Moreau vidámparkja valóban elég abszurd, mondhatni beteges. A cyber-térben van egy nagyon hasznos eszközünk, a pozícionáló: ebbe a gépbe bármelyik helyszín koordinátáit betáplálhatjuk, s így lerövidíthetjük a mászkálást. A kezdő helyszín már be is van ütve. Nos, akkor menjünk be az útvesztőbe, és keressük meg a kutat, amiben egy ezüstpénz rejtőzik, továbbá a csontvázat is, aminek pedig az azbeszt-ruháját tulajdonítsuk el. Visszatérve a bejárathoz balra a kastély mellett egy erősség tesztelő játékot találunk, amit próbáljunk ki – utána vegyük fel az eltört kalapácsot. Ezzel menjünk a félkarú rablóhoz, és törjük le vele a gép tetején lévő pók lábát, ami így leblokkolja az egyik tárcsát. Ha most bedobjuk a pénzünket (a nyílásba kell), és megjátsszuk a tétet, öt tallérral leszünk gazdagabbak. Vegyük ki a pénzt, és menjünk a kastélyhoz. A "libegőt" egyelőre nem tudjuk használni, mert az indítógombja bent van a kis házban. Menjünk le a ház pincéjébe, s a kazánból eresszünk egy kis gőzt az ott ólálkodó óriáspókra. A kazán csapja tűzforró, ezért csak a ruhával lehet megfogni. Miután a pók eltakarodott, a földről egy kis sarat, a falról pedig egy kis salétromot vehetünk fel. A sárral menjünk a céllövöldéhez, és dobjuk rá a célpontok futószalagjára – így lelassítjuk. Most már bedobhatjuk az öt tallért, és nekiállhatunk lövöldözni. A 100%-os teljesítmény jutalma a távirányítású baba. Irány a kis ház, ahol nyissuk ki az asztal bal oldali fiókját, és vegyük ki belőle a gyufát. Ezután húzzuk ki a jobb oldali fiókot is, és tegyük bele a babát, ami így pont a libegő nyomógombjára fog ráütni. Már csak be kell állnunk a



ketrecbe, és megnyomnunk a távirányítót. A várkertből három irányba mehetünk. Először talán az alkimisták szentélyébe nézzünk be, ahol megtalálhatjuk a Sanders által emlegetett tükröt. Elég fura tükör: a keretből egy víz csorgadozik egy edénybe. Az asztalon egy feljegyzés utal rá, mit kell csinálni vele: a Styx ködjét kéne rábocsátani. A szobában ezen kívül találhatunk még egy kis rudat a tükör mellett, továbbá altatót és egy üvegcse ként a pol-

WRECKIN' CREW

A jópofa kis comics-szerű autóverseny-utánzatot ugyan nem teszteltük a nyáron (bár lehet, hogy egyszer még sort kerítünk rá), de azért talán jól jön majd egyeseknek. A cheateket a fömenüből elérhető opció képernyőn tudjuk megadni:

GIMMEALL	– Az összes pálya és autó (RESETALL-ra visszaáll)
KEYFOUND	– Az összes kulcs (RESETKEY vissza)
CINEMAON	– Az összes filmbejátszás (RESETFMV vissza)
KARTSON	– Gokartokkal lehet versenyezni (KARTSOFF kikapcsolja)
RESETLAP	– Törli az összes köridőt

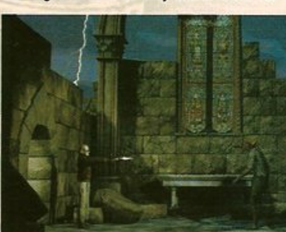
X-COM: INTERCEPTOR

Az elődeire csöppet sem emlékeztető, de azért igen kellemeske negyedik X-COM-ban a cheateket a Ctrl+E megnyomása után adhatjuk meg:

BATTLECHEAT	– Bekapcsolja az összes cheatet a fülkében
CANTTOUCHTHIS	– Láthatatlanság
FILLERUP	– Végtelen hatótáv az űrhajónak
KNOWITALL	– Az összes kutatási eredmény
PAYDAY	– Fizetési nap, azaz egy kalap pénz
QUICKBASE	– Minden bázis azonnal megépül

con. Nos, akkor térjünk rá a Styx ködjére. Menjünk el a templomba, ahol törjük le a falról a fáklyát, és vegyük fel a koponyát – s ha már itt vagyunk, egy kis szénport is vigyünk el az edényből. A koponyát rakjuk le a tükör alatti kőre, ami azt eredményezi, hogy eláll a víz. Állítsuk a koponyára a fáklyát, és gyújtsuk meg a gyufával. Hamarosan felizzik az edény, s ha odébbrúgjuk a koponyát, a megeredő vízsugár hirtelen egy nagy gőzfelhővé változik. A gőz hatására láthatóvá válik a tükrön Sanders írása: 7, 8, 4, 5. Ezt a kódot a vártoronyban, a meridiánkörön kell bevinnünk. Mutatónak a kis rudat használjuk. A kód nyomán egy rejtekajtó nyílik meg, benne egy könyvvel. A könyv nem más, mint Moreau naplója. Megtudhatjuk belőle a VST projekt eddigi menetét: a kezdeti sikerek után sajnos kiderült, hogy a folyamat néhány héten belül súlyos sérüléseket okoz az emberi agyban. Hugh Martens azonban nem hagyta annyiban a dolgot, és a Genesis segítségével pénzelte a tudóst. Az utolsó oldalak tanúsága szerint a projekt még ma sincs kész, de mivel a befektetett hatalmas összegek miatt Martens már nagyon akarja az eredményt, folyamatosan kísérleteznek embereken. Kísérleti nyulaknak rabokat használnak a Rocas Perdida nevű börtönszigeten. Mivel Moreau hiába tiltakozott a kísérletek ellen, a tudós azt tervezte, hogy megszökik és kitálal mindent a hatóságoknak. Tudta, hogy ezzel a tervvel az élete veszélybe került, ezért rejtette el a naplóját itt a kastélyban. A mi Hugh barátunk ezek szerint egy gyilkos áruló?! A napló végén alá van húzva Hugh virtuális irodájának a címe – Joshua nem habozik, s azonnal betáplálja a koordinátáit.

Martens szerencsére nincs bent az irodában, a titkárnőt pedig könnyű elintézni: csak egy kis altatót kell rakni a csokoládéjába. A titkárnő előtti gombbal nyissuk ki az ajtót, melyen keresztül egy konferencia terembe jutunk. Tovább sajnos nem tudunk menni, mert Martens ajtaján egy erősebb zár van. Sebaj, az alkimisták szobájában olvashattunk valamit a farkasemberek maró hatású véréről. Vigyük el az irodából a régi pisztolyt és a páncél mellől a buzogányt. A farkasembert a labirintusban találhatjuk, ám a kinyírásához ezüst golyóra lesz szükség. Menjünk az erőgéphez, amit ezúttal a buzogánnyal vegyünk igénybe. Az irdatlan erejű ütéstől lerepül a csengő, ami mostantól fogva öntőformaként fog szolgálni. A labirintusban keressük meg a láva-kutat és tegyük bele a csengőt. Dobjuk az edénybe először az ezüstpénzünket, majd a pisztolygolyót, s az egészet borítsuk ki a ruhadarab segítségével. Vegyük fel az ezüst bevonatú golyót, és lássunk hozzá a puskapor készítésének. Keverjük össze a szénport, a ként, és a salétromot. Mindezt öntsük a pisztolyba, majd a golyóról se feledkezzünk meg. Most már semmi sem mentheti meg szerencsétlen farkasember életét. A kifolyt vért abba az üvegbe gyűjtsük be, amiben azelőtt a kén volt. A vérrel törjünk be Martens tetszetős irodájába, ahol kutassunk egy kicsit. A fiókban egy diát találunk, amit vetítsünk ki a tárgyaló-teremben. A látszólag értelmetlen piros rovások valójában digitális számok, egészen pontosan a számjegyek inverzét láthatjuk. (Ennek megfelelően a szám: 562396.) Ezt a számot üssük be belépési kódnak Martens számítógépén, mire hősünk Martens és a Genesis feje közötti levelezést kezdi áttanulmányozni. A levelekből kiderül, hogy minden mögött Martens áll. Ruby közölte vele a "terroristák" rejtekhelyét, ennek ellenére nem nagyon sajnálja, hogy a támadásban az ügynöke is odaveszett – egy tanúval kevesebb. Ennél is meglepőbb azonban, amit Joshuáról ír. Elmondja, hogy a sikeres támadás után minket már csak a biztonság kedvéért bérelt fel, majd a feltétlen hűségünk kapcsán elmorfondírozik azon, hogy vajon mi lenne, ha megtudná hősünk, hogy amikor annak idején megmentette őt a tűzhaláltól, valójában csak egy kábítószerrel megrakott gépet akart megmenteni, s az egész puszta véletlen egybeesés volt... A levelezés végén Martens megemlíti, hogy a következő napon a börtönszigeten fog tartózkodni.





Most már tudjuk, hol rejtőzik – Joshua tehát kilép a cyber-térből, s új szövetségeseivel együtt elrepül Rocas Perdidába.

A BÖRTÖN-SZIGET

A szigeten hőseink különválnak. Nekünk egy csatornán keresztül kell behatolnunk a bázisra, majd bentről hatástalanítanunk kell a többiek számára az elektromos kerítést egy másik szekció felé. Mivel a csatorna nyílása előtt piranhák tanyáznak, előbb el kéne őket terelni. A homokos parton ássunk ki egy teknősbékatojást, és ezt vigyük el az elektromos kerítés alatt tekergő kígyónak. Amikor szerencsétlen állat eljön a kerítés mellől, lőjünk bele, majd a tetemet a teleszkópos karral emeljük ki a biztonsági kamera látószögéből. Menjünk vissza a rácshoz, és lőjük le a lakatot. Ezután dobjuk be a kígyót a halaknak, és gyorsan siessünk a csatornába. Az épület mosodájában kötünk ki. Kint a folyosón egy őr zenét hallgat – mivel idő közben a lézerpisztoly lemerült, kénytelenek vagyunk csapdát állítani neki. A ruhák mögül előkerülő mosószert keverjük hozzá a vödör vízhez, s ezzel locsoljuk meg a létrát, amin feljöttünk.
Most húzzuk vissza a rácsot (ami ennek ellenére labilis marad), dobjuk be a sörös és olajos flakonunkat a mosógépbe, és indítsuk el. A zajra felfigyel az őr – vesztére. Vegyük ki a nyitva hagyott ajtóból a kulccsomót, és menjünk el a folyosón jobbra, az asztalhoz. Az ablak alatt nyissuk ki a csavarhúzónkkal a panelt. Megvan amit keresünk, de sajnos több vezeték is van. Joshua a rádiós karóráján keresztül közli a többiekkel dolgot, de Al csak annyit tud mondani, hogy muszáj megtalálni a megfelelő vezetéket. A kulccsal nyissuk ki a börtönrészhez vezető ajtót, és nézzünk be a 2-es cellába. Az elgyötört Moreau professzorra találunk rá – szerencsére még él. Beszélgessünk el vele az épületben található kódolt ajtókról. A laboratórium kódját ismeri, de sajnos csak hallásból. Sebaj, vegyük fel az őr asztaláról a videokamerát, és rögzítsük vele a gombok hangjait. A felvételt vigyük vissza a professzorhoz, aki máris mondja a kódot. A kód segítségével – ahogy vártuk – a laborba jutunk. Mivel itt végzik a kínzásokat, az asztalon találhatunk néhány erős nyugtatót és egy voltmérőt, a széken pedig egy gumikesztyűt. A voltmérőt rögtön hasznosítsuk is a kábeleken, s így megtudjuk, melyiket kell hatástalanítani. Rakjuk rá a "paraller cutter" nevű szerkezetet. Az ideiglenes áramkimaradást sikerül Aléknak kihasználni, és bejutniuk az épületbe. Már éppen ráakadnak valami kódra az egyik irodában, amikor megjelenik Martens, és hidegvérrel lelövi Alt, Evát pedig a későbbi kísérleteihez börtönbe záratja. Miután a rádiónkon keresztül mindezt végighallgattuk, nyissuk ki a betegszobát, aminek az ablakából átszólhatunk Evának. Sajnos a cellák elé őrt állítottak be, szóval csak az ablakon keresztül tarthatjuk a kapcsolatot. A betegszobából le van választva egy rész, ám a rácson keresztül hozzáférhetünk egy köpenyhez, és egy gázpalackhoz. Kutassuk át a köpenyt, aminek a zsebeiből egy hőmérő, és némi fogselyem kerül elő. Hirtelen ötlettől vezérelve szereljük össze a következőket: szívjunk fel a nyugtatókból egy halálos dózist a fecskendőbe, s erre kössük rá a fogselymet. Ezután fújjuk fel a gumikesztyűt a palackkal, és kössük rá a lufira a tűt. Ha készen vagyunk, küldjük át a "csomagot" Evának. A csel bejön: miután Eva odacsalja az őrt a cellához, az megkapja az injekciót, és holtan rogyik össze. Most már nyugodtan odamehetünk, és elvehetjük az őr fegyverét. Kérjük el Evától a megszerzett kódot, ami azonban első ránézésre bizony csak néhány krikszkraksznak tűnik. Szerencsére viszont a papíron mindkét kódos ajtó jelölve van, így a 4-es, a 6-os, és a 7-es számjegyeket könnyedén be tudjuk helyettesíteni. A többit a labor tábláján lévő képlettel lehet kiszámolni, szóval a kód feltörése már csak színtiszta matematika. (A gyengébb matekosok kedvéért: 958320.) Ezt a számot immár csak be kell ütnünk a cellákkal szemközti ajtón, és végre elkaphatjuk a minden hájjal megkent Martens grabancát, azaz pontot tehetünk az ügy végére.

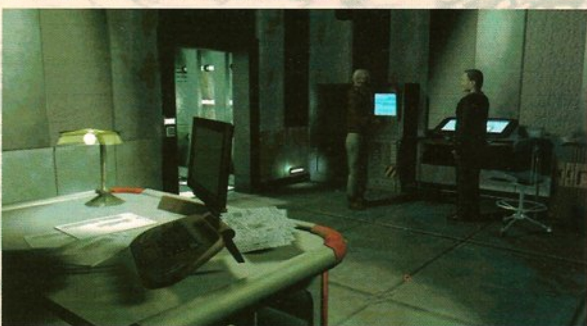


A helyszínen bőven van bizonyíték Martens ellen – szóval nekünk már csak a rendőrséget kell hívni, mielőtt még a Genesis morcos "takarítói" megérkeznének...

DOMINION

Az Ion Storm első Eidosos játéka ugyan kissé közepesre sikeredett, de azért el lehet lenni vele egy darabig. Különösen akkor, ha megnyomjuk az Entert, és megadjuk az alábbiakat:

COMBUSTION	– Megöli az összes ellenséget
INFRARED	– Megmutatja az egész térképet
LUSHEE	– Plusz nyersanyag
ZIPPER	– Felgyorsítja az összes egységet



Hát ez disznóság! Nem az illusztrációra gondolok, hanem arra, hogy nem vettem be Moszkvát, amíg az Aktuálistól elértél idáig. (Kijevet viszont igen, ha ez vigasztal – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy azt is csak 64-emulátoron a Raid over Moscowban. Mindegy, mindig is fényes páncélom volt a fair play közismert jelszava: "A győzelem a fontos, nem a részvétel!" – vagy valami ilyesmi.) Ha rögtön itt kezdted olvasni az újságot, akkor az teljesen szabálytalan – tessék azonnal visszamenni az elejére! Szóval ott hagytuk abba az elején, hogy tartozom egy hosszú mesével. Egyszer volt, hol nem volt... khm, hagyjuk inkább ezt a konzervatív introt, szolgáljon alapul inkább egy levélke, amellyel egyben meg is kezdjük postaládánk e havi tartalmának szemezgetését:

"... HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN?"

Sziasztok!

Előre is bocsi, de panaszlevél következik. Tehát: idézet a VIII. évfolyam 10. számából (1997. október), 44. oldal, 4. hasáb 3.bekezdés (6.pont)

"... az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-ére fogjuk előhozni ..."

Hm, hm, ma éppen tizenkilencedike van és mellesleg szombat. Az újság még mindig nem jött meg, és most már hétfőig (21.-e!!!) nem is fog, az tutifix. Szeptember van, tehát nem a dupla szám előtt állunk. Asszem egy icipicit talán késtek nem? Az első pár szám (az említettől kezdve) még úgy ahogy időben jelent meg, aztán szépen mindig elcsúszott 1-2 napot. Ha így folytatjátok akkor jövőre a szeptemberi szám október elején fog megjelenni. Nem kóser. Nemde?

Na sebaj, maradok hűséges olvasótok:
Csabee

No igen. Való igaz, hogy ezt állítottam. Az is való igaz, hogy megvolt rá az okom. (Pár műhelytitok következik.) Ez pedig nem volt más, mint az az apróság, hogy egy havilapnak illik lennie egy éves megjelenési ütemtervének. Illetve nem illik, hanem muszáj, különben nem kötnek veled szerződést a hírlapterjesztők, vagy más kategóriába sorolnak, és még a jelenleginél is húzósabb pénzt óhajtanak zsebrevágni a fogyasztói árból. Tehát nekem volt egy ilyen ütemezésem, azért mertem ilyen felelőtlen kijelentéseket tenni. A probléma ott kezdődött, hogy a hozzánk hasonlóan földhözragadt offline magazinok sokszorosításra szorulnak, és ezt a nemes feladatot holmi nyomda nevű intézmények végzik. A dolog úgy történik, hogy a terjesztőkkel kötött megállapodás alapján megjelölöd az időpontot, amikor be kell nekik szállítani a brand new 576-ot – ebből ők pedig kiszámolják, hogy én mikor adjam le nekik az anyagot. Az, hogy irreálisan magas átfutási időket találtak ki (a ténylegesen szükséges idő 3-4-szeresét), még hagyján; az hogy, állandó jelleggel arra hivatkoztak hogy a leadással késtem 1-2 napot (többet soha!), már nem igazán hagyján, mert ilyen átfutási idővel azért még illett volna beleférni a határidőkbe – de jó, késsenek ők is 1-2 napot, az nem oszt-nem szoroz; a laikus szemmel is nyilvánvaló minőségi problémák, már végérvényesen nem hagyján (a szakértő szemek néha nem is látták, mert azonnal könnybe lábadtak), de nem szeretünk körbe-körbe szaladgálni a nyomdák között, és így ezt a békát is lenyeltük egy párszor. A gond ott kezdődött, hogy ez a kiváló nyomda állami vállalat volt, amit privatizáltak, és az új tulajdonos decemberben át is vette nagyszerű örökét. Az "állami vállalat" és a "privatizáció" szó általános gyakorlati jelentésével nyilván tisztában van mindenki, ha nem, akkor rávilágítanék: az előbbiekben említett intézménynél dolgozva ugyan nem munkaköri kötelesség, de mindenképpen lehetőség, hogy az ember a mozdítható dolgokat magánál helyezze biztonságba (ezt a tevékenységet a BTK különös része ugyan sokkal egyszerűbben definiálja, de ezt most hagyjuk). Nyilván az a gondolat vezérli a t. dolgozót (tisztelet a kivételnek), hogy az államnak ugyebár MÁR nincs szüksége egy adott darabra, új tulajdonos pedig MÉG nincs – hejhó, let's go! Na, amikor egy ilyen új tulajdonos kerül nyeregbe, akkor két eshetőség előtt áll: vagy folytatja jeles szerzeményének amortizálását a teljes csődig, avagy némi tőkeinjekcióval megpróbálja gatyába rázni a gyengélkedő vállalkozást. Utóbbira szóban ugyan rengeteg szép utalás történt – tettben semmi, ami aztán odáig fajult, hogy már fizikailag sem voltak képesek kinyomni az 576-ot, nem lévén min. Így tehát kiadogatták egyéb nyomdáknak bérmunkába, akik aztán kinyomták akkor, amikor épp jólesett nekik. Én hűséges kis pincsikutyaként követtem állandóan a helyi termelési igazgatót, hogy ugyan mikor lesz már újság, de ő rendszerint a "majd" szócskával határozta meg a pontos időt, ami ugyebár meglehetősen tág fogalom, és egy havilapnál nem igazán elfogadható. A legjobb tényleg a szeptemberi műsoruk volt, amikor – hivatkozva az én ún. kétnapos késésemre – ők 2 HETET késtek (igaz, hogy akkor már Walther von der Vogelweidéra és Abraham Lincolnra is hivatkoztak). Egyébként pont ugyanígy járt Martin is az októberi Konzollal. Ekkor telt be végérvényesen a pohár, és a Zrínyi Nyomdával kapcsolatunkat – már csak a nevéből is kiindulva, bár nem tudom melyik neves hazánkfiáról kapták – a következő három alternatívával rendezhettük:

a./ kirohanunk belőle, tekintet nélkül a veszteségekre;

b./ beadunk nekik egy-két kanál az török áfium ellen való orvosságot;

c./ küldjük a vadkant.

Az a/-t választottuk. Nemcsak azért mert békés természetű emberkék vagyunk, hanem azért, mert a mai gyógyszerárak mellett semmiféle orvosságot nem osztogatunk, azonkívül állatbarátok is vagyunk. Ez az 576 Kbyte már egy másik nyomdában készül, akik – nyomdától meglehetősen szokatlan módon – rendelkeznek nyomógépekkel, és esetleg meg is csinálják időre. Amit most olvasol, az a Compfairen már hozzáférhető volt. A novemberi 576 pedig 11. hó 11-én fog megjelenni Budapesten (vidéken egy-két nappal később, ha nem jön közbe egy hétvége.) Erre akár fogadhatunk is: ha eltaláltam, akkor mindenki, aki ezt most olvassa, előfizet egy évre (november 20-ig még kedvezményesen megtehető; aki kiváló ízlésről tanúbizonyságot téve, ezt már megtette, annak természetesen nem szükséges – neki elég lesz egy további fél év is ;)) – ha nem találtam el, akkor én fizetek elő egy évre. Korrekt?

(Bocs, ha egy kicsit hosszúra nyújtottam volna, az újsággal kapcsolatos bürökráciát illetve technikai kérdéseket taglaló mesét, de azért ezt a szeptemberi malőrt illett megmagyarázni.)



BUBU

Hali CoVboy!

Bele is kezdek. **(Ez az! Ne köntörfalazzunk!)** Másfél éve veszem az 576-ot, de még soha nem láttam olyat, hogy valamilyen játék 100%-ot kapott volna. Miért van ez? Talán ilyen gyatrák számotokra a játékok? De a javatokra legyen írva, hogy rengeteg 90-est kiosztotok. Remélem beteszed a levelem, ahogy egy kollegám mondta – pardon: írta – már csak a bélyeg kedvéért is.

Bubu, Marcali

Ui.: Miért vagy CoVboy?

Hm. Érdekes kérdés. Szerintem elvből nem szabad 100%-ot adni egy játékra. Nem azért, mert nem férne ki az értékelőben (bár azért is!), hanem sokkal inkább azon okból, hogy ha lenne egyszer egy 100%-os játék, akkor utána már nem lenne értelme játékot írni, nemde?! A sok 90-es meg tán azért lehet, mert ha tökéletes játék nincs is, azért elég sok NAGYON JÓ van, legalábbis a maga kategóriájában. (Most mindenki láthatja, hogy hogyan lehet megspórolni egy bélyeget. Az eljárás egyébként szabadalmaztatva van, jogdíjköteles.)

U.i.: Nem tudom, miért vagyok CoVboy. Talán elhúzódó személyiségzavarom lehet az oka, de momentán sajnos személyi költségvetésem nem bír el egy pszichológust is. De te egyébként nyugodtan szólíthatsz Maci Lacinak is, kedves Bubu! Te egyébként miért vagy Bubu? Mit keresel Marcaliban? Nem követtél te már engem valamikor a Yellowstone Parkban?! (Paranoiás is vagyok.)

NOSZTALGIAHULLÁM

Csavesz CoVboy! Legyek én az egyik első, aki kijelenti, hogy a stábfotót NEM kellett volna megjelentetni. **(Köszönöm szépen.)** Akkor mindenkinek megmaradt volna a kép, amit lefestett magáról rólatok. Bár engem főleg Te érdekeltél. (meleg üdvözlettel :)) Na, innentől kezdve NE

tegyél be az újságba,mert úgyis mindenki azt fogja hinni, hogy magadnak írtad (sajna nincs hosszú i-m) **(Fel a fejjel, nekem van, és nem sajnálom tőled.)** a levelet. Szóval én Téged egy Dr. Martens bakancsos sörivó rokonléleknek képzeltelek el, ahogyan Gettó annak idején lerajzolta, de ezekből semmi sem látszik a képeken. Igen! Nem csalás, nem ámítás,



van még, aki emlékszik a régi szép időkre, amikor az volt a sláger, hogy "minek vegyem az 576-ot, amikor ott van a COMMODORE VILÁG!" **(A másik sláger meg ennek a fordítottja volt, de csak azért mert akkor még csak két játékokkal foglalkozó újság volt. Most van több is, bővült a slágerlista is. A levelezésben napjában meghallgatok 3-4-et.)** Bizony, az újság hangulatát azóta sem felejtettem el, derűsbús nosztalgiával gondolok rá. Derűsen, mert ha előveszem a kiadott összes levelezést, még ma is a röhögőgörcs kerülget. És búsan, mert a levmelléklet végén a "találkozunk 5 év múlva" felirat szerepel, amiből sajna nem lett semmi... No, mindegy, a Föld azért egy kis szünet után tovább forgott, megjelentél itt is, és feldobtad az újság hangulatát. **(Akkor miért mondod, hogy nem lett semmi a "találkozunk 5 év múlvá"-ból? Azt nem mondtam, hogy hol találkozunk.)** Sajnos előfizetni nem tudok rá, de bizonyos személyeknek hála, havonta sikerül hozzájutnom. A lapról nincs mit mondanom, itt a XXI. század küszöbén illik is, hogy így nézzen ki. A sok halleluját meg már előttem megírták. Ahogy nézem, ebből is egy kisebb "megalevél" lett. A többi levélhez képest legalábbis. Vagy direkt válogatod ki a legrövidebbeket? **(Természetesen. Virágozzék minden virág! A kaktusz is.)** Esetleg szedesd kisebb betűkkel a levrovot, (hogy beférjek :) mint valaha abban a bizonyos másik újságban. Hiába, itt húszon túl már eltölt a nosztalgia... **(HÚSZON túl? Nekem – mint gyakorló őskövületnek – akkor már rég a születésem előtti időkről kéne ábrándoznom!)** Na, elég lesz ebből, mert még megalakítod a CoVboy Fun Clubot. Amint olvasom, mostanában divat valamilyen képet küldeni, úgyhogy én is elküldöm a kedvenc rajzfilmfigurámat, remélem mego, oppá, megörülsz neki. **(Mego, oppá, megörültem neki.)**

További jó "munkát"

Üdv: Nagyó, Vajdaság, Zenta

P.S. : nincs szükség egy jó tollú tesztelőre, újságírói múltal? Letelepedésit és lakást kérek, fizetési igény 5 karton Rolling Rock. Szólj, ha mehetek! Ja, és még valami. Szerintem nem is gondoljátok, hogy hányan veszik itt is az 576-ot. **(Hányan?)** Akkor megmondom. Sokan. **(Az jó. Csak tudnám, hogy kerül oda?! Lehet, hogy Alaszkában is lehet kapni? Bár miért éppen Alaszka?)** Na pá!

A levél egyrészt azért van itt, hogy szíves érdeklődésükre mindazok választ kapjanak, akik nevem eredete felől érdeklődnek folyamatosan. (Bár mintha ezt egy párszor már kifejtettem volna, de átvehetjük még néhányszor). Régen (NAGYON régen) a fentebb említett újságban szintén postai vészmadár voltam (szintén többek között), csalhatatlan jelek azt mutatták, hogy hímnemű vagyok – az újság rövidítéséből és ez utóbbi tényből sikerült ezt a nevet fabrikálni. Keresztapámban saját magamat tisztelhetem, és ez máig tartó szoros családi köteléket jelent velem. Az újság egyébként már régen megszűnt, de én még sokkal régebben megszűntem ott. A Vajdaságba meg szolid vigasztalásként üzenem az alábbiakat:

a./ Ne csüggedj el a stábfotótól: az álmok mindig sokkal szebbek, mint a valóság;

b./ A Martensem még megvan, de a stábfotó júliusban készült, és az akkortájt dúló klímában szerintem nem egészen egészséges viselet – különös tekintettel a lehúzása utáni pillanatokra;

c./ Felesleges a múlton nosztalgiázni. Gondolj arra, hogy újabb tíz év múlva milyen marhának tartod majd magad, hogy nem jöttél rá arra, hogy azok a bizonyos "régi szép idők" az épp' most van.

PS: A lakás és a fizetség még rendben lenne. Letelepedésit viszont jelenlegi állampolgárságodra való tekintettel nem adhatok, mert a kiváló kisjugók azonnali hatállyal hadat üzennének a XIII. kerületnek "illegális szerbátültetés" ürügyén.

EZ AZ ARC LESZ A VÉGSŐ...

Hello CoVBoy! Én vagyok az, a múltkori kérdezz-felelek játék győztese. 100000000 X KÖÖSSSZZZ, hogy betettél. Most azonban valami tényleg értelmes megjegyzésem lenne: nem férne már rá az 576-ra egy jó alapos design-váltás? Szerintem nagyon is. Hiszen már több, mint 2 éve ugyanezzel a külsővel és belsővel nyomjátok. Az újítás pedig jó dolog. Vagy nem?

Lord G, Budapest

De. Ha nem is jó alapos, de némi változás azért lesz, méghozzá a karácsonyfa alatt. Már mi is kicsit meguntuk a grafikus komával.

KÉPZAVAR

Helló 576! Sokat vártam, míg rászántam magam, hogy írjak egy levelet, de az újság annyira jó, hogy már a tökéletesség határát súrolja. (Még mindjárt jobb, mintha a lépcsőházzal tenné ugyanezt, nemde?) Ám minden jó mellett van egy kevés hibája:

1. Szerintem túl sok benne a trágár szöveg. **(Mi a f*** van? (f***=fene, mielőtt valaki téves asszociációkra ragadtatná magát.) Ne beszéljünk rébuszokban, egész konkrétan: MILYEN trágár szöveg van az újságban?! Mert ugyan néha az eredetiben szerepel egy-két vulgárisnak nevezhető szó, de azokat én ki szoktam volt nyiszálni. Persze nem kizárt, hogy valamikor átsiklott a szemem Vári Zoli valamelyik "Gouraud shaded poligon"-ján vagy "impresszív külső nézeti képén", de ezeken kívül nem hinném, hogy trágár szavak szerepeltek. Ha pedig valaki félreért egy kétértelmű fogalmazást, annak jusson eszébe, hogy rossz az, aki rosszra gondol...)**

2. nincs homepage. **(Tényleg nincs, de az újságban nem is szokott lenni...)**

Ám ezekkel szemben rengeteg pluszt nyújt. Más. Martint láttam a TV-ben. Hát a képek alapján nem így képzeltem el. **(Tényleg elég rémisztő, de azon csodálkoznék, ha fotón másként nézne ki, mint a TV-ben. Képzeld el, milyen szörnyű lett volna, ha én megyek TV-sztárnak, és nem hárítom át rá ezt a nemes feladatot!)** Ja tényleg, abban a "Mizujs Pierrot"-riportban a Te képed szerepel? Szerintem nem, de hát a riport rólad szól (vagy nem?) Más. Adnék egy pár javaslatot az újság szerkesztéséhez:

a./ Legyen már végre egy szerkesztői játék TOPLISTA! **(Jó, legyen. Már úgyis sokan kértétek, legközelebb lesz top-lista.)**

b./ Ne legyen CD. Aki CD-t akar az spóroljon, és kéthavonta vegyen meg egy másik újságot. **(Jó. Ezt is tudom vállalni.)**

Egy pár kérdésem még lenne hozzátok:

1. Melyik tetszik neked jobban a PG2 vagy a Civ2? **(Mind a kettő teljesen más kategória, így tehát nem is lehet összehasonlítani őket. Mind a kettő fennmaradt a gépemen – ennyi elég?)**

2. Melyik TJ kedvenc játéka? (A mesemondás arról, hogy miért nincs kész a cikkével. De talán még ennél is jobban szereti a "meghoztam-a-számlásdit".)

3. Új író E. A., vagy ez csak egy álnév? **(Mondhatni. Ez egy ugyanolyan monogram, mint mondjuk a V.Z., ami vagy a Vári Zolit takarja, vagy a T.J.-t.)**

Jó lenne, ha beraknál a csevegőbe, mert szeretnék választ kapni a kérdéseimre. Ja majd el felejtettem, ne bíráld a "nem előfizetőket", mert én is előfizetnék, de ha valaki meglátná ezt a király lapot a postaládánkban, akkor vélhetően gyorsan "megfújná". Ezt pedig én nem akarom. **(Nem szabad ilyen pesszimistán gondolni a világra. Az élet szép. Az emberek jók. Ugyan miért lopnák már el az újságodat. Próbáld csak meg azt az előfizetést.)** Üdv: L. Ádám

Na, menet közben mindent frankón megbeszéltünk, most akkor már csak egy képzavart kell kiküszöbölni a válaszban. (Leszámítva ugyebár a "más-a-Martin-képen-mint-a-TV-ben"-szindrómát. Ezt most hagyjuk – képzeld el milyen más lehet a live Martin, itt szemben!) Szóval: hogy rólam szólt-e a 'Mizujs, Pierrot?'-cikk? Természetesen. Én vagyok-e az a jóképű srác a fotókon? Nem, az a Pierrot. Az én képem a 'Mizujs, CoVboy?'-cikknél fog szerepelni, ami majd a Pierrot-ról szól. Nálam "ilyen nyár van, csupa szórakozás" és üres perceimben a Magánholdban website-ot üzemeltetek a kalandjáték-őrülteknek, míg ő valószínűleg pont ezt a szöveget pötyögi itt befelé. Kicsit összekeveredtünk, de majd csak kiválogat minket egymásból valaki...

KÍVÁNSÁGMŰSOR

Dir 576 Kbyte! A nevem Mazsola és nekem is volt hörcsögöm, mint a névrokonomnak (ezúton is üdvözlöm). De ennek ellenére egy másik vagyok! **(Hurrá! Igazán örülök, hogy megnyílt az első virtuális Futrinka utca kicsiny háztájimban. Ezt a középső lánykát elnevezzük Tádénak, és akkor teljes is a csapat.)** Első 576-om a 95/5-ös volt, most bekereteztetve lóg a falamon az első számmal egyetemben. Gyűjteményemből kb. 10 szám hiányzik összesen. **(Ez egyszerűen tarthatatlan állapot! Tessék gyorsan tenni valamit az ügy érdekében!)** Ennyit az illendő bemutatkozásról. Innen a sulinyetről küldöm e-mail atombombámat, amit a CD-melléklet ügyével szeretném kezdeni. Az a véleményem, hogy vagy egyáltalán ne legyen (gagyi shareware programok, idétlen demo játékok), vagy csak a megjelent újságok felében (végül is nektek is kell egy kis pénz). Ja azért ha valamelyik balek tényleg elvállalná, hogy összeírja az eddig megjelent Csevegők tartalmát, akkor megdobhatnál egy példánnyal. So tanx!!! A leírásokat leírásként, a cheat-eket pedig a Cinkelt Lapokba közöljétek (szóval elég egy oldal a Cinkelt Lapoknak). A leírásnál tartva közölhetnétek a Commandos végigjátszását. Közölhetnétek még ezenkívül néhány jó site-címet az egyik oldalon (Web minden mennyiségben címen). Ha lesz homepage-etek, mindenképpen tegyetek rá egy online Csevegőt (vegyetek fel egy új embert, aki csak válaszolgatni fog a büdös kis kölkök kérdéseire (mondjuk engem, ha befejeztem a gimit), **(Sajátos módja az álláskeresésnek...)** egy dutyi és egy buli stílusú stábfotót (mindenkinek az eredeti nevével), cheat gyűjteményt és leírásgyűjteményt. A 3D-kártyák bemutatása telitalálat volt. Lehetne egy hardverrel foglalkozó rovatotok is. Akkor már tökéletes lenne az újság! Egyébként a nagymértékű árnövekedéssel () együtt megörvendeztethetnétek a nagyközönséget egy minimum ötoldalnyi plusszal! Kérlek válaszolj (a Cseviben)!

Szinte mindegyik ötlet maga a tökély.Már csak egy 10-15 ember kellene még hozzá, és – ha minden témával megfelelő terjedelemben óhajtunk foglalkozni – akkor egy 100-150 oldalas újság. De mivel ez csak 56, így most sajnos búcsúznom kell.

CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

C64 KERES

C64-re keresek szakkkönyveket, alig használt joy-okat, és elcserélnék C64-es lemezes játékokat, játékleírásokat. Tel.: (53) 312-718 (15-22 h-ig)

PC KÍNÁL

PC-re NBA Live 98 eredeti eladó 10000 Ft-ért. Asemota Richard 2025-861, 1027 Bp.II., Fő u. 79. mfsz. 3.

Eredeti játékaimat eladom vagy elcserélem: Q2, F22, Rebellion, Jedi Knight, Champ. Manager 97-98, Warlords 3, Diablo-Hellfire, Tomb R. 2, Balance of Power. 06-20-9-678-936

Eladom vagy elcserélem 2 db eredeti játékomat: X-Files, Gene Machine. Tel.: 257-6954 Tóth Viktor

EGYÉB KÍNÁL

PSX-re eladó: Air Combat, FIFA 97 - 5500 Ft/db, Hexen, Disruptor 7500 Ft/db, Jurassic Park 2 - 8500 Ft, Street Fighter EX és 1 db Extrem Joypad 3500 Ft, Cyber Speed 3000 Ft. 06-99-382-899 Kara Zsolt. Keresem: Doom-ot.

Eladó SEGA Megadrive II, 2 joy, 30 játék: Somari, MKII, Jungle Book, stb..Ár: 45.000Ft. Érd.: Gyulai Sándor, 5241 Abádszalók, Széchenyi út 20. Tel.: (59) 355-378

Sürgősen eladó egy SEGA MD2, Sonic 2-vel, továbbá 3 db játék és kiegészítők. Megéri! Vrábel Zsolt 7030 Paks, Fenyves út 6. Tel.: 75/310-790

Eladó az angol Playstation Official UK Magazin 16 száma (97. május - 98. július) demo CD melléklettel együtt. Ugyanitt PSX játékok karcmentes állapotban: Dragonheart, Dark Forces, Lost World, Rebel Assault II, Fade to Black, Spider, Excalibur, Die Hard Trilogy. Érdeklődni: hétközben: 19 - 21, hétvégeken: egész nap. Telefon: 06-46-406-936 (Fodor Zsolt)

Eladó egy Sony PSX + 1 joy + 3 CD. Külön is megvásárolható. Ár megegyezés szerint. Eladó továbbá 3 Saturn CD (6e/db). Tel.: 79/324-837

Eladó kitűnő állapotban lévő SNES, 2 joy, adapter, 13 db játék (pl.: Doom, Starwing, Star Wars 1,2,3, F1 Championship, stb.. Külön is 3-7000 Ft. Kornokovics Zoltán 2534 Tát, Fő u. 191.

Eladó SEGA MD II + 4 db játék. Tel.: 420-62-08

Sürgősen eladó egy SMD II, 2 joy, UMK3, Toy Story, Kawasaki Superbikes, Comix Zone. Tel.: 06-23-365-458

EGYÉB CSERE

Playstationra keresek Mortal Kombat Trilogy-t. Helyette adok The Need for Speed-et, Crash Bandicoot-ot vagy Nascar 98-at. Tel.: 06-30-856-287

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:
Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

	❑ PC	❑C64		❑CSERE		❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
GÉPTÍPUS:			ROVAT	❑KERES	OPCIÓK	❑INVERZ (+50% FELÁR)
	❑AMIGA	❑EGYÉB		❑KÍNÁL		❑KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	850,-
fél évre	1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	1.650,-
egy évre	3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

1998. november 20-ig most még nagyon megéri előfizetni!

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK		
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
C64 LEMEZEK		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-
GAZZA 2	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERFIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MICKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YOJIMBO	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
MYTH	699.-	299.-
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



98/1 98/2 98/3 98/4



98/5 98/6-7 98/8 98/9

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk október 28-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Mortal Kombat (N64, PSX)
Spyro the Dragon (PSX),
Duke Nukem: Time to Kill (PSX),
Mission Impossible (N64),
Breath of Fire 3 (PSX),
Chopper Attack (N64),
Moto Racer 2 (PSX),
Tenchu (PSX),
Bio Freaks (PSX)
G.A.S.P. (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

Új boltunk nyílt a Mammutban!

Mammut bevásárlóközpont, Budapest, 1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

